game.exe

ВСЕ
БЛОКБАСТЕРЫ
ДЕЛАЮТ ЭТО!

#05 2005

DVD ТУТ

game.exe #05'2005 (118)

Мощи геймплея закрыты на профилактику. (О.М. Хажинский)

Brothers in Arms: Road to Hill 30

Silent Hunter 3

Moment of Silence

Devil May Cry 3

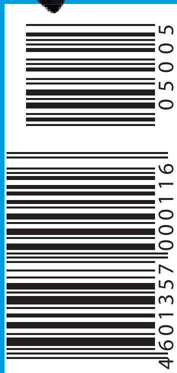
Jets'n'Guns

SWAT 4

Glory

A³-BOMB

стр. 28-46



C&C Computer Publishing Ltd.



game.exe

ВСЕ
БЛОКБАСТЕРЫ
ДЕЛАЮТ
ЭТО!

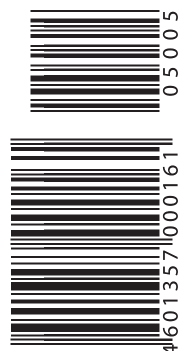
05 2005

game.exe #05'2005 (118)

Мощи геймплея закрыты на профилактику. (О.М. Хажинский)

A³ — BOMB

СТР. 28-46



C&C Computer Publishing Ltd.

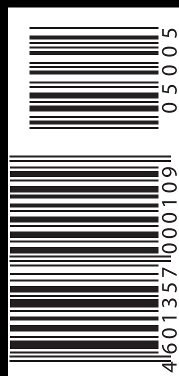
game.exe

ВСЕ БЛОКБАСТЕРЫ ДЕЛАЮТ ЭТО!

#05 2005

game.exe #05'2005 (118)

Мощи геймплея закрыты на профилактику. (О.М. Хажинский)



C&C Computer Publishing Ltd.

A³ BOMB

The Godfather THE GAME

СТР. 28-46



A³ BOMB

The Godfather THE GAME

СТР. 28-46

Есть что сказать о текущем номере? хочется с чем-то поспорить? кем-то восхититься? кого-то призвать к ответу? а может, вы мечтаете попасть на эти страницы в качестве кудесника пера (вы ведь помните, что все они сначала прошли через Дорогую редакцию)? — пишите на ***post@game-exe.ru***

ДОРОГАЯ РЕДАКЦИЯ



В ЗАЩИТУ НАС ОТ ВАС

Ой, как не стыдно, дорогая редакция! Александр Вершинин совсем совесть потерял. Пишет, радуется, только успевай уши прочищать от лапши. А она, зараза, вкусная попалась: с маслицем да румяной девкой-стряпухой из одного украинского селения. Номер под кодовым «03 март 2005» — сплошной ломоть сала, который хочется съесть, но это грозит жутким несварением и минимум получасом у фарфорового друга. Сестра, затаскивайте виновника торжества, начнем операцию по удалению лишнего...

Маршрут #5 довольно популярен, старый трамвайчик медленно огибает залитый солнцем склон, требовать от машиниста скорости нет смысла. Жизнь нетороплива и старомодна. Из динамика доносится: «Обратите внимание на мемориал Дружбы народов!» Туристы, словно по команде, поворачивают головы, нервно щелкает затвор фотоаппарата, слышится детский плач. Малыша берут на руки, он успокаивается.

Итак, начинается разбор полетов, хватит уже! Журналист должен быть объективен, ну, хотя бы пишите так (дорогая редакция, Александр), чтобы вашего личного мнения (приправленного солидным кейсом сомнительного содержания) никто не видел, — я не затем покупаю вселенский (Последний Межгалактический, если позволите. Да, и речь ниже идет о кроссплатформенной (вплоть до GBA) игре Boiling Point, разрабатываемой киевской командой Deep Shadows. — *Прим. ред.*).

«В исполинском комплексе совершенно безлюдно — это первое, что бросается в глаза...» Дорогой товарищ, если вы не знали: место действия — Колумбия. Территория практически сплошь покрыта джунглями, и вполне нормально, что люди там редко проявляют чудеса «толпы». Места их скопления: города, деревни, военные базы и другие пункты, пригодные для проживания. Если вы хотели увидеть бригады, которые только вас и поджидают на ужин (в зарослях дикого иван-чая, например), милости просим в другой проект, расположенный по соседству.

«Шестьсот двадцать пять квадратных километров... пусты, будто граненый стакан на девятый день нового года...» И откуда такие познания в плотности населения проекта? Скажите, а чем все заканчивается и что обозначает довольно загадочное слово «Xenus»? Два часа легкой пробежки, видимо, достаточно для вас? Наверное, в школе «Войну и мир» вы также быстро прошли, воспользовавшись краткой характеристикой из учебника, стыренного у соседки по парте. Бедняжка, плакала всю ночь...

tordek
tordek@rambler.ru

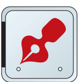
«...красный «Феррари» амазонского индейца, «Гелендваген» погонщика мулов, танк Т-90 простого латинского бакалейщика...» Вот тут-то вы и попались! Последнего представителя техники просто нет в игре! Ой, только не надо бить себя в грудь и кричать, что это авторский стиль... Кстати, латинским бывает язык, но, видимо, и бакалейщик вам не понравился. В проекте все реально (технические характеристики оружия и машин, их приблизительная стоимость и распространенность и т.д.), и делать из разработчиков полных кретинов не стоило, даже за деньги.

«...были такими вот прямоугольными малополигональными слаботек... без особых признаков интеллекта...» Ужас, до чего же вы, господин Вершинин, не любите проект. Поклеп на людей, которые создали AI «Венома» — один из лучших в игровой индустрии. И по графике тоже не стоило проходиться. Огромный мир — это не узкие коридоры современных шутеров, собранных на коленке секретарши босса. Не надо так, и все.

И на десерт, перед вашим невозможным увольнением, подборка скриншотов. Красивее только в морге. Они должны отображать игру, а вы что нашли? — обычную халтуру (никто не застрахован). Зато в соседнем номере (огромная кровать для новобрачных, зеркало на потолке, $500 в сутки) воспользовались огромной подборкой, ночами не спали, выбирали, советовались с друзьями. Пошли даже подшивки ...ей давности и не первой свежести (подозрение в их реальном существовании).

Итог неутешителен, он просто ужасен: журнал превращается во что-то не совсем наше. Одних, значит, любим, других проводим через строй. Фемида правосудия повесилась. Мы плачем.

АЛЕКСАНДР ВЕРШИНИН
.EXE-резидент, вечный (похоже) дежурный по отпущению грехов



Здравствуйте, tordek. Мы благодарны вам за заботу о читателях и журнале. Однако от полемики относительно качеств финального продукта воздержимся: любые высказывания будут столь же нелепыми, как и конфликт между мусульманами и христианами: для одних бог, для других просто пророк. Окончательно расставить все ударения способен только сам Назаретянин, лично. В нашем случае релиз игры вполне подойдет. Но. Нам не хотелось бы терпеть обвинения в демонстрации черепа крестителя Иоанна в возрасте двенадцати лет! Позволим себе представить несколько ссылок. На www.gamespot.com/pc/action/xenus/media.html каждый любопытствующий может увидеть кадры реального игрового геймплея. По адресам www.gamespot.com/pc/action/xenus/screenindex.html и http://media.pc.ign.com/media/709/709114/imgs_1.html находятся коллекции скриншотов из находящейся в финальной стадии разработки игры Boiling Point: Road to Hell — именно их вы, по всей вероятности, человек из Deep Shadows, окрестили «халтурой». К сожалению, все они весьма точно иллюстрируют наши, несомненно, заочные комментарии о скудности населения игрового мира и довольно невыразительных графических достоинствах игрового движка. Наконец, нам очень жаль, что наши нехитрые наблюдения вызвали у вас дисфункцию органов пищеварения.

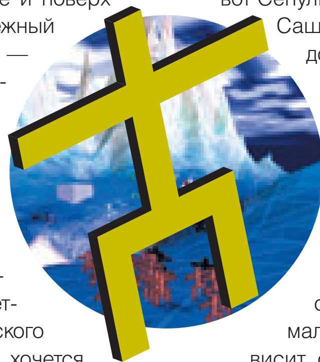
И, да, мы бесконечно благодарны вам за замечание о «латинском бакалейщике». Автор материала, то есть Александр Вершинин, некорректно употребил жаргонный термин-транслитерацию с английского (уточню: это действительно жаргонизм, но русский, — своеобразное усекновение от «латиноамериканский». — *Прим. ред.*). В классическом русском языке «латинский» и впрямь отсылает исключительно к Древнему Риму и жителей Латинской Америки ни в коем случае не описывает.

Пожалуйста, переубедите нас в отношении Boiling Point! Покажите скрытые от широких масс великолепные скриншоты, секретные сьемки умопомрачительного геймплея, которые, очевидно, и вызвали вашу горячую любовь к проекту. Мы хотели бы разделить это большое чувство с вами — и нашими читателями, разумеется. Пишите.

(Два слова в качестве точки: к сожалению, уважаемая нами Deep Shadows, делающая эту игру для западной Atari и вполне черноземного «Руссобита-М», находится у мейджора на положении галерного раба: ни встать, ни спину распрямить, ни в сторону посмотреть. Прошлым летом мы, собираясь на Украину, буквально навязывали себя Deep Shadows — так хотелось посмотреть на бывш. Xenus. Увы, принять нас категорически отказались. Под предлогом Atari-запрета. В этой связи возникают два частных (можете не отвечать, это так, сотрясение воздуха) вопроса: а) GameSpot'у тоже отказывали? б) «Руссобит» — издатель игры или просто посредник между девелопером и заводом-изготовителем тиража? — *Прим. ред.*)



Саша, слышал ли ты про знаменательное для нашей индустрии событие? Ну как же, вышла Darwinia. Вернее, вышла и была до полусмерти обласкана критиками. ЭТО уже давно висело в воздухе — предыдущую игру Introversion (да-да, Uplink, мы все улыбались, помнишь? — про хакеров-фрилансеров, очень мило) называли почему-то провокационной, — и вот разразилось: сдавленными рыданиями, нечленораздельным шамканьем, мощным сюсюканьем прежде и поверх прочего. Нежный изъян критика — любовь неземная, чтобы волосы рвать, стеная (прости, больше не буду), прозрачной слезой заливаясь, и, кажется, не авторского содержания хочется к-ритику, но собственного к-отношения...



В общем, Саша, у нас есть теперь аналог высокого кино, которое нужно обожать и понимать хотя бы притворно, а не то запрут в загончик с обидной табличкой. Только что начинаем не с «Андалузского пса», а с неореализма, и не итальянского, а английского — кухни, кокни, волосы в носу. Отбрасываем ненавистную ретушь: полигоны здесь настоящие, грубые, сальные, жизненные полигоны, вирусы змеятся предсмертно скрипучими цепочками — все как (бы) в реальности — в компьютере то бишь, где живет подопытное племя зеленых человечков (?). Чувственный неопримитивизм, сладкий дымок ностальгии... Видишь, Саша, я начинаю заговариваться, потому что хочется высОко, высОко, туда, где приставляют пальчик к углу рта и воздевают бездоннные и влажные волоочи... инсталляция Кукиса... канапе (на палочке)... вы считаете, что Альмодовар... да, местами, но вот Сепульведа...

Саша, это рок, довлеющий над любым видом человеческой деятельности? Все крутится шарманным колесом? Неужели наша судьба в такой малой степени зависит от нас? Может, так и должно быть?

Буду думать и вглядываться в психоделические реалландшафты Darwinia — говорят, если долго не шевелиться, то можно увидеть объемный парусник... У меня никак не получается, только никому не говори, ладно?

P.S. Держу пари, следующая игра английских интровертов (the last of the bedroom programmers) будет черно-белой. Впрочем, не успеют — все накинутся любить тот blanc-et-noir-квест из Дублина.

C&C Computer Publishing Limited
www.computerra.ru

Номер 05 (118), май 2005 г.
В 1995-96 гг. журнал выходил под названием «Магазин игрушек/Games Magazine»

АДРЕС
115419, Москва,
2-й Рощинский проезд, д. 8
Телефон: (7095) 232-2261, 232-2263
Факс: (7095) 956-1938
E-mail: post@game-exe.ru
http://game.exe.su

РЕДАКЦИЯ
Главный
Игорь Исупов (garry@game-exe.ru)

Заместитель
Александр Вершинин (versh@game-exe.ru)

Оформитель
Олег Дмитриев (olegd@game-exe.ru)

Кудесники пера
Маша Ариманова (masha@game-exe.ru)
Олег Хажинский (oleg@game-exe.ru)
Фраг Сибирский (frag@game-exe.ru)
Дмитрий Лаптев (dlaptev@game-exe.ru)
Ашот Ахвердян (ashot@game-exe.ru)
Николай Третьяков (klaas@game-exe.ru)

PR
Михаил Кабанов (tolstiy@game-exe.ru)

DVD, CD
Александр Каныгин (alex@game-exe.ru)
Кирилл Якобсон (kir@game-exe.ru)

Фото
Наталья Тазбаш (ntazbash@game-exe.ru)

Дизайн-проект: Олег Дмитриев

РЕКЛАМА
Руководитель: Светлана Карим-Зода (svetas@computerra.ru)
Телефон: (7095) 232-2261, 232-2263
Факс: (7095) 956-1938
E-mail: advert@computerra.ru

РАСПРОСТРАНЕНИЕ И ПОДПИСКА
ООО «КомБиПресса»
Руководитель: Варвара Калмыкова (varvara@computerra.ru)
Тел./факс: (7095) 232-2165 (многоканал.)
E-mail: kpressa@computerra.ru

ПЕЧАТЬ
SCANWEB, Finland
Тираж 43000 экз.
Номер подписан в печать 8 апреля 2005 г.

Журнал зарегистрирован Государственным Комитетом РФ по печати. Свидетельство о регистрации № 015835
Учредитель Дмитрий Мендрелюк

game.exe

#05 2005



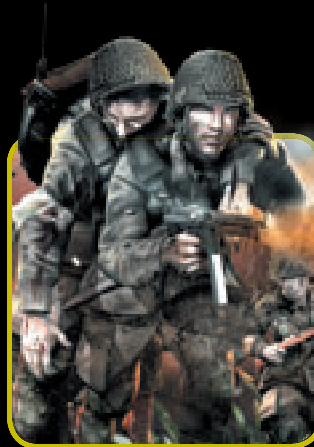


Тема

В оформлении темы номера использованы работы художника Вида Джонса (Weadah Jones).

счастливый **УЧУ** стр. 25

Разборы







ЛИНЕЙКА ГОРБУНОВА

5 Брумелей*

Silent Hunter III	5,00
Devil May Cry 3: Dante's Awakening	4,90
Brothers in Arms: Road to Hill 30	4,51
Jets'n'Guns	4,50
Oddworld: Stranger's Wrath	4,40
Trackmania Sunrise	4,40
The Moment of Silence	4,10

4 Брумеля

Tekken 5	4,00
«Карибский кризис»	3,85
Act of War: Direct Action	3,70
Star Wars: Republic Commando	3,10

3 Брумеля

Project: Snowblind	3,00
Darwinia	2,60

2 Брумеля

Driv3r	1,25

1 Брумель



* Брумель — майская мера нашей уникальной и неповторимой «Линейки». Названа в честь «человека-спутника» Валерия Брумеля, легендарного советского легкоатлета, прыгуна в высоту, олимпийского чемпиона. Кстати, 1 Брумель = 2, 28 м. Таким образом, получается, что Devil May Cry 3 взял высоту 11,172 м. Уникальный результат!

Содержание .EXE CD1 и CD2

Игры
Imperial Glory
Manhattan Chase
(официальное демо)
TrackMania Sunrise
Taxi 3: eXtreme Rush
The Bard's Tale
«Бригада E5: Новый альянс»

Shareware-игры
Anime Bowling Babes
Brics of Camelot
LudoRace
Luxor
Mortimer and the Enchanted Castle
Nico Tuvla 1.20050320
Pop-A-Holic
Pow Pow's Puzzle Attack 1.0.5
Shaggy Pals 1.01
Starcars
Ultra BreakOut

Утилиты
Kaspersky Anti-Virus Personal 4.5.0.94
Opera 7.23 (русская версия)
All Media Fixer 2.12
DeepBurner 1.5.1.192
Blender 2.36
Picasa 2
aTuner 1.9.18.7184
BoostSpeed 3.1.3.477
Copernic Desktop Search 1.5
StickyNote 9.0

Драйверы
ATi Catalyst 5.3
под Windows 2K/XP
nvidia ForceWare 71.84
под Windows 2K/XP

Сюрприз
Флэш-игры
Cauchemars, Les Aventures
Exmortis
Indiana Jones and the Sacred Fortune
Kung Fu Fighter
Matrix Stick
Metal Arm
Monkey Mayhem
Monster Poolside Sumo
My Head
Sangar Sabrina
Sherlock Holmes: Crime Scene Investigator
Shift
The Doors
The King of Fighter 2000
The Pamkin's Ballade
Things Came Up to My Brain Museum
Treasure Box
Zoo Keeper

Wallpapers
25 to Life, Brothers in Arms: Road to Hill 30, «Бригада E5: Новый альянс», Fable: The Lost Chapters, Grabbed by the Ghoulies, Hero's Journey, Imperial Glory, LEGO Star Wars, Midnight Club 3: DUB Edition, Mythic Blades, Nibiru: Messenger of the Gods, Predator: Concrete Jungle и др.

Музыка
Grabbed by the Ghoulies (саундтрек)
«Красная акула-2» (саундтрек)
SpellForce (избранные треки)

Содержание .EXE DVD

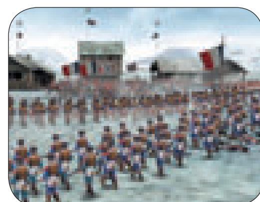
.EXE-архив
Game.EXE #04'2005
(.pdf-формат)

Игры
Экшены
Manhattan Chase
(официальное демо)
The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay
Аркады
LEGO Star Wars
Robots
TrackMania Sunrise
Стратегии
1944: Battle of the Bulge
Battles in Normandy
Domination

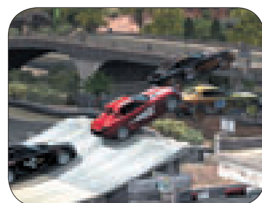


«Бригада E5: Новый альянс»
Imperial Glory
Квесты
Legacy: Dark Shadows
Still Life
Гонки
Juiced (новейшее демо)
Taxi 3: eXtreme Rush
Ролевые игры
Dungeon Lords
The Bard's Tale

Shareware-игры
Аркады
7 Servant's Blade
Brics of Camelot
Canopia 3.4
Chapay Chi 1.1
Cloudburst 1.03
Frenesia
Laser Dolphin

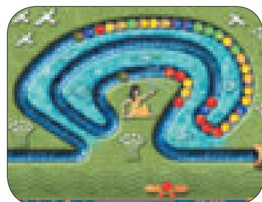


Nico Tuvla 1.20050320
PacFish 2.9
Scratch Mast'a
Starcars
Tanks 3D: Reign of Steel
Tigra Adventures 2.0
Ultra BreakOut
Wobbles 1.02
XG Arena 1.2.1
Головоломки
Mortimer and the Enchanted Castle
Pixie Power Swapper 1.02
Pop-A-Holic
Pow Pow's Puzzle Attack 1.0.5
Shaggy Pals 1.01
Гонки
LudoRace

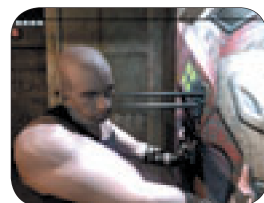


Ролевые игры
Ahriman's Prophecy
Fallout is Alive
Квесты
Last Half of Darkness: Shadows of the Servants
Физкультура
Alien Kick 1.1
Anime Bowling Babes
DDD Pool 1.2
Нечто!
Mount and Blade

Утилиты
Антивирус
Kaspersky Anti-Virus Personal 4.5.0.94
Система
aTuner 1.9.18.7184
BoostSpeed 3.1.3.477
Copernic Desktop Search 1.5

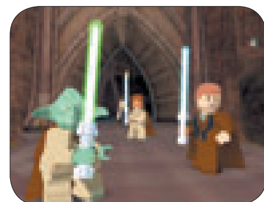


Frigate 3.29
Registry Drill 3.0
StickyNote 9.0
Драйверы
ATi Catalyst 5.3
под Windows 2K/XP
nvidia ForceWare 71.84
под Windows 2K/XP
Интернет
IncrediMail Build 1874
Kerio Personal Firewall 4.1.3
Opera 7.23 (русская версия)
SpyCatcher 3.52
Графика
Blender 2.36
CompuPic Pro 6.23
Ember 7.0.10
Picasa 2



Мультимедиа
All Media Fixer 2.12
DeepBurner 1.5.1.192

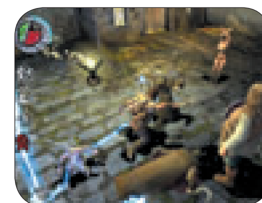
Сюрприз
Флэш-игры
Cauchemars, Les Aventures
Exmortis
Indiana Jones and the Sacred Fortune
Kung Fu Fighter
Matrix Stick
Metal Arm
Monkey Mayhem
Monster Poolside Sumo
My Head
Sangar Sabrina
Sherlock Holmes: Crime Scene Investigator
Shift
The Doors



The King of Fighter 2000
The Pamkin's Ballade
Things Came Up to My Brain Museum
Treasure Box
Zoo Keeper

Патчи
«18 стальных колес: Пыль дорог» v1.07
«АЛЬФА: Антитеррор» v1.04.281
«Звездные волки» v1.1

Wallpapers
25 to Life, Brothers in Arms: Road to Hill 30, «Бригада E5: Новый альянс», Fable: The



Lost Chapters, Grabbed by the Ghoulies, Hero's Journey, Imperial Glory, LEGO Star Wars, Midnight Club 3: DUB Edition, Mythic Blades, Nibiru: Messenger of the Gods, Predator: Concrete Jungle, «Бой с тенью», The Sims 2, Stella Deus: The Gate of Eternity, Tekken 5 и др.

Музыка
Jets'n'Guns (саундтрек)
Grabbed by the Ghoulies (саундтрек)
«Красная акула-2» (саундтрек)
SpellForce (избранные треки)
SpellForce: Breath of Winter (саундтрек)



И ДРУГИЕ ЗВЕРИ

александр «скар» вершинин



ОБ авторе

АЛЕКСАНДР «СКАР» ВЕРШИНИН
Новозеландский художник и теоретик искусства. Учился в Высшей художественной школе в Афинах и подворотнях Мюнхена. Один из основателей так называемой «метафизической живописи», член римской группы «Валоре пластиче». Свое эстетическое кредо сформулировал при помощи философии Ф. Ницше и А. Шопенгауэра. Художника также привлекало творчество группы «Лос амигос инвисиблз» и результаты изучения живых организмов биологом Клаво.

Очевидное невероятное

«Ener1 Group — это технологический холдинг с диверсифицированными инвестициями в современные технологии и эффективной стратегией коммерциализации инновационных решений...» (пресс-релиз компании Nival, Inc.)

Вторым главным событием месяца после новости о принудительном уменьшении бюста мисс Лары Крофт, без сомнения, является факт продажи компании «Нивал» (она же отечественный девелоперский флагман, она же московская «Аврора» игростроения) неизвестному американскому предприятию, занятому на ниве «коммерциализации инновационных решений». Поздравляем участников концессии!

МОСКВА-PETUSHKI

По сведениям газеты «Коммерсантъ», примерная сумма сделки оценивается в десять миллионов североамериканских рублей. На секунду сделав действительно серьезное лицо, мы хотели бы порадоваться за «идеальную платформу для построения новой компании» и, в частности, «идеальную персону для воплощения вышеупомянутых эффективных стратегий». Оба, и человек, и компания, выросли у нас на глазах из безымянной квартирки с домашними грибами-картошкой в интернациональную корпорацию с базой в форте Лаудердейл, штат Флорида, США. Ребята, молодцы, успехов!

Отдельной строкой хотелось бы отметить устремления холдинга с «культурным и лингвистическим опытом североамериканских разработчиков»: Xbox 2, PlayStation 3 и мобильные устройства. В списке нет ПК! А ведь ушедшая вразнос «Нивал Инкорпорейтед», помимо американского замужества, заключила с Ubisoft скромный контрактик на производство... пятой части прославленной Heroes of Might & Magic. Наблюдать за тем, как исконно славянская любовь к верности и подражательству классическим жанровым хитам дает совершенно неожиданные результаты, по крайней мере любопытно: сначала знамя Jagged Alliance переходит к давно тянущей ручонки «МиСТ ленд — ЮГ», а теперь вот «Нивал» с его «Демиургами»... В отличие от JA, однако, HOMM5 сразу же порадовала публику первыми скриншотами. Слышишь, «МиСТ ленд — ЮГ»? Мы оч. волнуемся.

ВОЗВРАЩЕНЦЫ

Помимо прописанной в финале 2005-2006 финансового года HOMM5, в проект-листе французского издателя найдется еще немало забавных и поучительных записей. Как думаете, на покамест безымянный продукт «во

вселенной Might & Magic, ПК» тоже «Нивал» брошен? Ладно, не отвечайте, здесь и без того весело: новая глава Brothers in Arms, Tom Clancy's Ghost Recon 3, Peter Jackson's King Kong и Prince of Persia 3. И все это 3 квартал. В 4-м, вместе с «Героями», тоже приятные люди и старые знакомые: Silent Hunter 4, Splinter Cell 4. Ubi, особо не стесняясь уже немалых порядковых номеров, продолжает сплеча рубить колбасу сиквелов. Милая, дорогая, бесцеремонная Ubi!

Впрочем, грядущая E3, похоже, готовит немало чудесных камбэков. Чего стоят хотя бы слухи о возвращении... Prey! Подписчики «Мармелада хлопушек», вы еще не забыли? Легендарный шутер, соперник Duke Nukem Forever по части forever, кажется, отдали производителям слэшера Rune — Human Head Studios.

Откровения ожидаются от создателей Far Cry, немецкой Crytek, которая якобы подписала контракт с Electronic Arts. Некое заявление должно поступить и от спикеров финской Remedy Entertainment, конструкторов «Максопейна». А намедни из маминой из спальни, бородатый и родной, выбегает Уоррен Спектор... глава с иголочки новой девелоперской студии Junction Point. Отец обеих Deus Ex, а также подельник большинства хитов почивших Origin Systems и Looking Glass, маэстро назвал собственную компанию в честь так и не выгоревшего MMORPG-проекта конца девяностых. Его ремейк считается основным кандидатом для первого проекта Спектора.

Демонстрацию экспатриантов продолжает Билл Роупер, некогда необъятный спичмейкер Blizzard, а теперь скромный содержатель девелоперского притона под вывеской Flagship Studios. Первые подробности дебютного альбома таковы: игра называется Hellgate: London, произведение Diablo-покроя, но от первого лица и в современных декорациях. Точнее, в том, что от них осталось: ведь Земля подверглась нападению демонов, благополучно покоривших нашу чахлую расу, а теперь занятых процессом, известным как «хеллаформинг» (милое название). Роупер с гордостью именует детище настоящей ролевой игрой, ибо результаты всех близких контактов третьего вида будут обсчитываться в строгом соответствии с системой личных характеристик персонажа.

В сравнении с этими грандиозными и волнительными известиями прочие сообщения имеют очевидно бледное выражение лица. Даже если их автор сам сэр Питер Молинье, не только объявляющий Fable на-треть-увеличенным-ПК-проектом, но и анонсирующий свою следующую, самую амбициозную эскападу. По причинам, нам до сих пор неведомым, проект называется Dimitri и, судя по всему, отнюдь не является историей печеного в Польше, а квашеного в Москве сына Ивана Грозного. Хотя... Хитрый дядя Петя уверяет, что игра про нас, каждого из нас, это история нашей жизни и ее прекрасных и бесконечных возможностей. Sims Bigger Longer and Uncut? Скоро увидим.

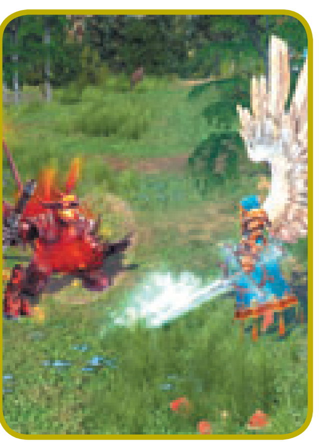
ВДОГОНКУ

Ближайшее будущее также прояснит детали сиквелов давно знакомых и решивших напомнить о себе проектов. Quantic Dream выступила с инициативой продолжения Omikron: The Nomad Soul (уррра, товарищи! — *Прим. ред.*). Activision и Infinity Ward приготовились с новой силой живописать бескрайние бранные поля Второй мировой в — спокойно, все еще только начинается! — Call of Duty 2: «четыре солдата, четыре судьбы, ультимативный военный экспириенс». Совершенно верно, тошнотворно успешный фланговый маневр Ubi и ее Brothers in Arms обрек всю военную линейку конкурентов на поспешную корректировку дизайн-документов. Соболезнуем. Компания Egosoft возвращается с полномасштабным сиквелом космической одиссеи X3: Reunion, а Codemasters продлевает спортивно-сценарные мучения молодого, горячего шофера в TOCA Race Driver 2006.

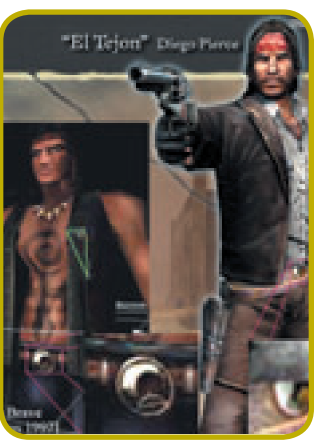
Ложку детского цианистого мы оставили напоследок — без нее никак. Пожалуйста, присядьте. Ибо редакционного окна достиг почтовый голубь, на котором выгравировано имя того, кто производит ролевую игру по мотивам «Трудно быть богом» Аркадия и Бориса Стругацких. Это... это... боже, так не бывает... покрывший себя многими слоями неувядающей славы коллектив Burut Creative Team, на чьем веб-сайте до сих пор болтается опрос «Хотите ли вы появления «Златогорья-3»?».

Наш ответ однозначен: ни нового «ЗлатогорьяЪ», ни издевательства над классикой национальной фантастики и литературы вообще мы, .EXE, видеть не желаем. Ни сейчас, ни в будущем, никогда. Пользоваться же безразличием БНС к нашей медии, а значит, неумением отличить Разработчика от одиозного девелопера, и вовсе некрасиво. А совесть? Где она?.. ◘





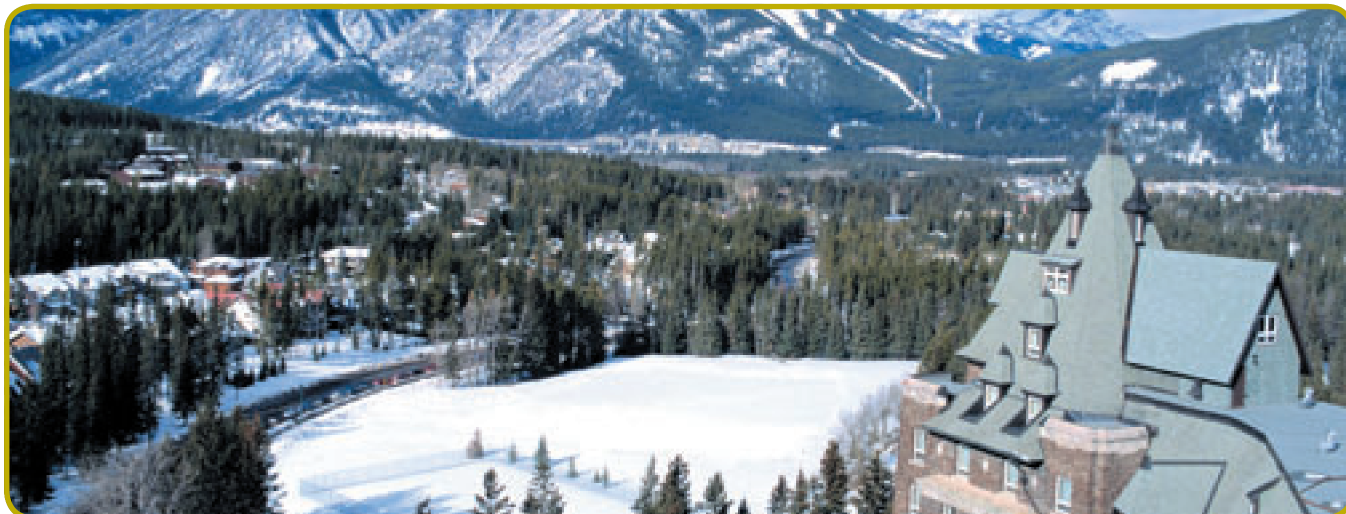
совсем слева Fable: The Lost Chapters. Сценарно увеличенная на треть ПК-адаптация Xbox-хита выглядит все менее и менее угловатой. Неужели дядя Петя все-таки переделывает текстуры и модели?.. Хотелось бы верить.
слева Heroes of Might & Magic 5. Сочная и яркая палитра, крупные игрушечные модели и камера у самой земли, небо... Разве не об этом мечтал каждый HOMM-фрик лежа в теплой люльке?
справа Human Head Studios якобы завершает работу над прадедом многих шутеров планеты. Проект прославленного дизайнера Тома Холла на движке Quake 3? Почему нет? На иллюстрации: сравнение рендеринга персонажа Prey (1997 г.) и одного из обитателей последней игры Human Head — Dead Man's Hand.
совсем справа X3: Reunion. Скриншоты серии X3 всегда были похожи на художества поклонников научно-фантастической литературы. Грядет новая доза, открывайте клювики!





ОБ игре

жанр **Квест**
платформа **PC**
дата релиза **2005 г.**
разработка/издание **«Акелла» (www.akella.com)**



«ОТЕЛЬ «У ПОГИБШЕГО АЛЬПИНИСТА»

беседу вел **НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ**

Сиротинушка Глебски

В родной КИ-индустрии знаком времени является необычайная востребованность такой интеллектуальной собственности, как отечественная фэнтези, на упряжке из трех «Волкодавов» тянущая за собой отечественную же фантастику — в том числе классическую, всеми любимую, заслуживающую бережного обращения. Речь, естественно, о книгах братьев Стругацких.



вверху Руководитель проекта Андрей Авилов.
справа Судя по оконным рамам, разработчики «Отеля...» ценят стиль модерн, но и ранний конструктивизм им не чужд (видите стеклянную галерею на крыше?).

ВСЕ ТАК, КАК РАССКАЗЫВАЛ ЗГУТ?

Хотя в «Акелле» еще только дорабатывают сценарий и рисуют эскизы, утерпеть трудно — вдруг начнут кантовать хрупкое и прекрасное? Да любят ли (столь же сильно, как мы с вами) Стругацких авторы будущего квеста «Отель «У Погибшего Альпиниста»?.. В беседу с руководителем проекта Андреем Авиловым мы вступили, будучи обуреваемы серьезным беспокойством.

.EXE: Андрей, для кого вы делаете игру? Для знатоков и ценителей или для людей, которые зашли с улицы, как Иван Жилин?

Андрей Авилов: Имя Стругацких говорит само за себя, и глупо было бы отмахиваться от поколения потенциальных игроков, выросшего на их книгах. Что касается людей, не читавших «Отель...», то мы надеемся, что игра просто восполнит пробел в их читательском образовании. Сюжет оригинального произведения весьма неплох (гм, действительно. — *EXE*), а это значит, что «первооткрывателям» Стругацких играть будет еще интереснее, чем игрокам, знакомым с их книгами. Вот почему нам кажется, что игра будет интересна всем. Мы постараемся воссоздать каждую деталь повести, а если получится — передать ее своеобразную атмосферу.

.EXE: А что она (атмосфера) такое в вашем понимании и какими средствами это передаваемо в игре?

Андрей Авилов: Одним словом не описать... Общий букет ощущений, получаемый во время чтения (любой, кстати, вещи Стругацких). Литературе «проще» — действие разворачивается в воображении читателя. Передать атмосферу произведения в экранизации — целое искусство. А уж в игре... Что ж, попробуем воссоздать дух «Отеля...» доступными нам методами: визуальным и звуковым рядом, образами, «ак-

терской игрой» персонажей, интонацией, озвучанием...

.EXE: Автор дарит букет... Красиво, черт... Все люди в вашей команде перечитали книгу еще раз? Все посмотрели фильм («Таллинфильм», 1979 г., реж. Георгий Кроманов)?

Андрей Авилов: Читали и перечитывали все. Лично я — в одиннадцать лет (впервые) и два дня назад (не в последний, полагаю, раз). Думаю, мы с коллегами скоро сможем наизусть шпарить «Отель...» по ролям. Кино нравится практически всем. Хороший взгляд. Отличная атмосфера. Интересно. Но у нас будет по-другому. Наш отель будет не от мира сего. И населять его будут немножко странные люди. На фоне сон-



ности, будничности мы хотим сыграть на контрасте нарастающего напряжения...

.EXE *(сбросив личину «Я ни черта не понял, brutha, но ты достучался до моего сердца»)*: Отель, сужу по эскизам, у вас и впрямь какой-то необычный: на домик в горах не похож, что-то вроде крымской усадьбы в стиле модерн, принадлежащей князю-миллионщику...

Андрей Авилов: Неизбежное авторское вИдение. Вот что вы можете сказать о внешнем виде отеля? В книге говорится о двух этажах и желто-зеленых стенах, о плоской площадке на крыше и еще о некоторых деталях. Но ведь этого явно недостаточно! Каждый читатель (включая нас) представляет отель по-своему.

Над внешним видом гостиницы дизайнеры бились в течение месяца: всякий раз, словно профессиональные зодчие, создавали новое горно-альпийское архитектурное творение. Всего... сейчас посчитаю... восемнадцать вариантов! Хватило бы на небольшой курортный городок.

«БУДЕМ ЖЕСТОКИМИ!»

.EXE: Говорилось, что персонажей в игре будет четырнадцать или даже больше, в то время как в книге их двенадцать (включая, естественно, сенбернара Леля). Кто попал в поле авторского вИдения? Гангстер Чемпион с парой гангменов? Призрак Погибшего?

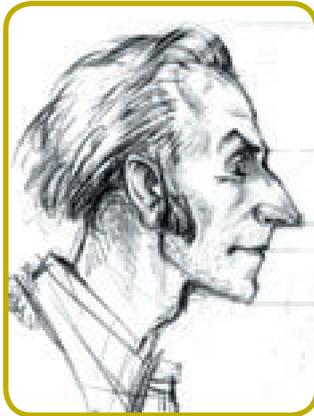
Андрей Авилов: В игре появится несколько новых героев, не упоминавшихся у Стругацких и... еще кое-кто (?! — *.EXE*). Кроме того, истории некоторых знакомых персонажей и их роли в сюжете будут изменены. Рассказывать об этом детальнее — значит отнять у игроков удовольствие от самостоятельного распутывания клубка интриг. Кстати, в отеле обнаружится несколько новых интересных помещений...

.EXE: Пыточная? Сауна? Планетарий?

Андрей Авилов: Нет, комната потерянных вещей и прачечная; а возле гостиницы мы заложили озеро и несколько ло-

каций около него. Приобретут более значительную роль ветряки Алека Сневара...

.EXE: Новые персонажи, новые локации... Возможна ли ситуация, что первые будут вести себя (скажем, оказавшись в некнижной обстановке) в несколько несвойственной персонажам Стругацких манере? Провели ли вы для себя некую запретную черту, через которую нельзя переступать?

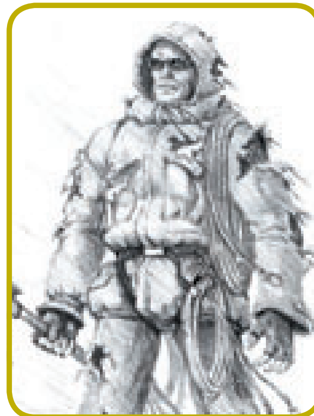


Андрей Авилов: Провели. Во всяком случае мы так считаем. Доказать это, увы, никак нельзя, придется просто поверить нам на слово.

.EXE: Ох... У Бориса Натановича случайно нет полного (либо частичного) права вето на нововведения, касающиеся дополнительных персонажей и сюжетных линий?

Андрей Авилов: Насколько мне известно, нет. Наши руки развязаны, но мы постараемся не слишком распускать их. Все-таки на нас устремлены взгляды многих почитателей Стругацких — постараемся не обидеть их и выдержать марку. Но. Иногда «отсебятина» неизбежна, к ней обязывает сам формат компьютерной игры. К примеру, представьте себе, что сразу после приезда в отель (после того как хозяин закончит рассказ о Погибшем и приложит руку со штопором ко лбу) игрок не отправится за ним в кабинет, а решит осмотреть окрестности. Приходится додумывать, кого и где он сможет встретить в это время. Или вот протяженная сцена после обеда, когда Глебски оказывается за занавеской с Ольгой Мозес, — для фильма она приемлема, но в КИ, ориентированной прежде всего на взаимодействие, игрок должен что-то делать, а не наблюдать за постепенным опьянением главного героя. И за счет одних диалогов тут не выкрутиться. Мы продумываем сцены, которые





совсем слева Да-да, в советско-эстонском фильме Симонэ должен был играть Пьер Ришар. Его роль...
слева ...но Брюн не должна быть похожа на бедросыча, товарищи художники! Исправьте, пожалуйста!
справа Наша догадка про участие в игре призрака Погибшего, судя по всему, точна.
совсем справа Несомненно, это Луарвик Л. Луарвик.

могут происходить за пределами столовой, — например, что будет, если Глебски поднимется на крышу.

.EXE: Блюр-то хоть будет нарастать, по мере того как инспектор надирается?

Андрей Авилов: Подобные эффекты будут играть исключительную роль в нагнетании саспенса. Смею заверить, алкогольное опьянение будет отражено вполне узнаваемо.

.EXE: Говорят, игра будет во многом похожа на классический The Last Express. Неужели и в «Отеле...» можно будет «сойти на середине пути»?

Андрей Авилов: Мы попытаемся сделать так, чтобы «сойти» игрок мог только при помощи кнопки «выход» в главном меню. Сюжет, сплетенный из нескольких «веток», продуман таким образом, что, сделав какой-то решающий для одной сюжетной линии шаг, игрок автоматически активирует другие события в иных «ветках».

.EXE: И даже брошенная ситуация будет самостоятельно развиваться?

Андрей Авилов: Да, Глебски живет в мире игры, а не контролирует его. Течение событий не остановится в ожидании одного диалога или решения игроком отдельной проблемы. Тупиков и безвыходных ситуаций не будет вообще — вы всегда сможете переключиться на что-то еще.

.EXE: А цепочки событий расходятся раз и навсегда или все-таки переплетаются? Последнее, наверное, сложно реализовать?

Андрей Авилов: Переплетаются. И это самая серьезная проблема при работе со сценарием, с которой мы столкнулись, потому что все выборы игрока так или иначе влияют на концовку.

.EXE: Сколько их будет, кстати?

Андрей Авилов: Скажу только, что не меньше двух; и решительно отказываюсь уточнять далее.

.EXE: Хорошо. Тогда намекните: один из вариантов — счастливый отлет пришельцев?

Андрей Авилов: То, что пришельцы не смогли улететь, — едва ли не самое главное в книге, часть ее «морали». Выкинув это, мы лишаемся чуть ли не самого смысла «Отеля...».



.EXE: Канонически трактуете! БНС тоже говорил нам о счастливом конце как заведомо маловероятном...

Андрей Авилов: ...будучи на месте Глебски, я бы их отпустил, потому что не вправе судить неравных себе. На месте авторов — убил бы для достижения драматического эффекта и акцентирования ощущения вины главного героя.

ТЕЛО ЛЕЖАЛО НИЧКОМ

.EXE: В игре будет вид от третьего лица. Не противоречит ли это книге, в которой большинство ключевых сцен происходит «лицом к лицу» и крупным планом, — допрашивает ли Глебски Хинкуса или стоит за занавеской в обществе госпожи Мозес?

Андрей Авилов: Внешне «Отель...» будет классическим квестом: статичная (почти статичная) сцена (отрендеренная картинка с фиксированной камерой), персонажи и некоторые предметы интерьера будут пол-

ностью трехмерными. Герои будут правильно отбрасывать тени от источников света на окружающие их предметы, огонь в камине полыхать, как настоящий, за окном будет идти снег, в зеркалах будут видны отражения.

.EXE: Не растворится ли дикость и странность трехмерного господина Мозеса на фоне двумерного бэкграунда?
Андрей Авилов: Для каждого игрового события предусмотрен наиболее выгодный ракурс, и если нужен крупный план, мы просто дадим его. Почему нет, если мы намерены наделить персонажей неплохой лицевой анимацией? Мозес сможет яростно трясти щеками, Брюн — морщить нос и показывать язык. Персонажи будут следить друг за другом глазами, замечать чье-то появление в комнате, реагировать на него. Вы увидите, как Симонэ провожает взглядом госпожу Мозес, поднимающуюся по лестнице.





слева Господин Мозес напоминает Тедди Рузвельта, а подбородка хватило бы и на племянника, Франклина. Величественный, не спорим. **справа** Кто же этот засекреченный Лукич в жилетке? Неужели Алек Сневар?!

.EXE: И как передается глазное сальце? Lens-эффектом?
Андрей Авилов: Думаю, исключительно при помощи аниматоров (благо работать есть с чем).

.EXE: А интерфейс игры — он какой? Над предотвращением пиксель-хантинга — работаете?
Андрей Авилов: Области, в которых будет возникать опасность пиксель-хантинга, будут просто увеличены; щелкнув на них, игрок получит крупный план интересующего его места. Интерфейс максимально простой: курсор, наведенный на предмет, область или персонажа, будет подсвечиваться. Щелчок левой кнопкой мыши приведет к тому, что Глебски совершит наиболее подходящее по его мнению действие: даст оценку осматриваемому предмету, заговорит с персонажем или перейдет из комнаты в комнату. Щелчок правой кнопкой мыши вызовет контекстное меню со всеми возможными действиями, которые может совершить инспектор. Так, если на столе лежит книга — от левого щелчка Глебски прочитает название. Правый клик предоставит инспектору больше возможностей: поднять книгу, открыть, пролистать, почитать... даже порвать.

.EXE: Намечаются ли какие-нибудь разогревающие кровь аркадные (гонки на лыжах за Буцефалом?) или экшен- (вроде размахивания ломом на крыше вагона в The Last Express) вставки?
Андрей Авилов: Адреналин будет нагнетаться прежде всего за счет атмосферы и стремительного развития сюжета. Здесь от игрока потребуются расчет и проницательность следователя,

не исключающие силовых решений. Если Глебски нужно обыскать номер, он может попросить постояльца разрешить это сделать (угрозами или уговорами), может убедить Алека отдать вторые ключи или просто стащить их, может влезть в окно или выломать дверь.

.EXE: Мы пока ни слова не сказали о головоломках...
Андрей Авилов: Пазлы — это еще одна часть работы следователя: если Глебски выставляет механические часы при помощи сложной системы тумблеров, то он делает это для того, чтобы посмотреть, куда укажут стрелки в нужное ему время... что в конечном итоге позволит обнаружить тайник.

.EXE: Какими средствами вы собираетесь дать игроку почувствовать, что отель находится в условно среднеевропейской стране конца шестидесятых?
Андрей Авилов: Своеобразная атмосфера будет чувствоваться во всем; мы стараемся, чтобы эпохе соответствовали мебель в номерах отеля, прически и одежда персонажей, музыка (хотелось бы, чтобы Брюн слушала у себя в комнате The Doors и Pink Floyd); постараемся воссоздать даже сленг.

.EXE: Андрей, кто-нибудь из «Акеллы» ведет работу с великим, то есть с Борисом Натановичем? Вдруг БНС, посмотрев ваши наработки, захочет написать хотя бы десять строк диалога? Ведь тогда можно смело рисовать на коробке «Одобрено и даже частично сделано Самим», каковая удвоит продажи?
Андрей Авилов: Ну... еще не все потеряно. Мы попробуем найти подход к мэтру...

.EXE: ...в чем позвольте пожелать вам удачи!

ОБ игре

жанр **Настольно-походовая стратегия**
платформа **PC (Windows 98/ME/2K/XP)**
разработка **Paradox (www.paradoxplaza.com)**
издание **snowball.ru, «1С» (http://games.1c.ru)**
дата релиза **4 квартал 2005 г.**



DIPLOMACY

ОЛЕГ ХАЖИНСКИЙ

Шведский стол

Отважные путешественники на пороге великого штурма. — В поисках розового бабуина. — Мощи геймплея закрыты на профилактику. — Посещение экспериментального цеха горячей ковки. — В ожидании Europa Universalis 3.

вверху Директор по маркетингу и продажам Paradox Фредрик Линдгрен, его знаменитый дрессированный ноутбук и один из четырех нелегально провезенных на территорию РФ «эксклюзивных скриншотов» будущей «Дипломатии».
справа Разработчики учат AI-персонажей реагировать на действия игрока. Мимика? Обязательно!

SMART GAMES...

Дважды КИ-разработчики предпринимали штурм картонной Джомолунгмы под названием «Дипломатия»* — и дважды терпели сокрушительную неудачу. Оловянный голем с более чем пятидесятилетней историей, придуманный и любовно, по винтикам, собранный высоколобым профессором истории на потеху своим не менее яй-

* Если вы не слышали о настольной игре «Дипломатия», нам вас жалко. Именно поэтому немедленно отправляйтесь в закрома на поиски архивного Game.EXE #1'2004! Там, проявив усердие, вы найдете некий сакральный текст, озаглавленный «Когнитивная дипломатия». В нем — все.

цеголовым друзьям, не влезает целиком в гудящий шайтан-ящик. Нечто важное — вероятно, душа — гибнет при трансляции в цифровой код.
Как в го или шахматах, в «Дипломатии» полностью отсутствует элемент случайности: на карте Европы только оловянные фигурки двух видов — и никаких кубиков, карт или карточек. Тем не менее многомудрый компьютерный мозг не в состоянии рассчитать партию на миллион ходов вперед, притвориться простачком и сделать игроку «интересно». Почему? Представьте себе шахматы, в которые играют одновременно... семь человек. Вместо того чтобы морщить лоб над доской и глубокомысленно расхаживать в коридоре, участники поединка находятся в постоянном общении, заключают союзы и объявляют друг другу войны, уединяются в соседней комнате для проведения тайных переговоров, открыто «сливают» дезинформацию, говорят правду, или только делают вид, что говорят правду, или делают вид, что делают вид, что говорят правду... Чувствуете легкий запах гари? Это дымится несчастный чудо-ЦП, бездушный «Электроник», для которого целые миры под названием «честь», «ложь» и «предательство» — всего лишь несколько строк программного кода.



...FOR SMART PEOPLE

Хьюстон, у нас проблема: даже деньги всемогущей Hasbro не смогли превратить миллион проданных по всему миру коробок настольной «Дипломатии» в миллион дисков с компьютерной игрой. Однако летом прошлого года на сцене появились белокурые скандинавские боги из Paradox, почитаемые поклонниками хардкорных походовых стратегий почище Будды Алокитешвары. Europa Universalis 2, Hearts of Iron 2, «Крестоносцы», «Виктория» — помните? Paradox приобрел у Hasbro лицензию и вовсю готовится к третьему, решающему штурму «Дипломатии». Если не Paradox, то who the fuck will? EA и Westwood LA? Если у Paradox не получится, вопрос можно считать закрытым. Теперь уже навсегда.
В марте с.г. в московском особняке Snowball главный маркетинговый Paradox-человек Фредрик Линдгрен (Fredrik W. Lindgren) отчитывался перед российской, так сказать, прессой о проделанной работе. Устроители шоу не обещали, что приедут Игорь Иванович Сукачев-оглы и Лика Харлампиевна Рулла, которые споют живой build, и каждый желающий мурзилкин сможет, подлец, прикоснуться к святым мощам геймплея. Запись, словно на прием к Далай-ламе. Фото- и видеосъемка во время демонстрации мо-

щей строжайше запрещена. Список вопросов (не более пяти от каждого счастливчика) должен быть согласован заранее... Появившись в мастерской великого советского скульптора из семи букв с опозданием в пять минут (пришли бы раньше, но не могли оторваться от созерцания стоящей на заднем дворе усадьбы головы Родины-матери в масштабе 1:1), мы застали





приятного молодого человека с пижонским ноутбуком Ferrari и в дырявом носке (ни Оглы Ивановича, ни Оли Х. Петровой почему-то не было). Фредрик (клянемся, это был он) улыбался гостям, беспрестанно тараторил на ломаном шведском по мобильному и жадно пил (ну, все ясно, вечер накануне он провел явно не в консерватории) чуть подсоленную воду. Но самое главное — в заветной папке роскошного красного ноутбука с желтой эмблемой лежали всего... четыре скриншота. Увы, играбельная версия пока не созрела для демонстрации. Оказывается, даже всемогущий GameSpot получил первые крохи информации только сегодня утром — до этого игра была полностью закрыта для прессы. И нам невероятно повезло, что вообще... Разочарованные, мы потянулись было обратно на электричку, но потом решили остаться и послушать парня в дырявом носке. И не ошиблись. Постпохмельное красноречие Фредрика и его готовность грудью броситься на каждый, даже самый глупый, вопрос сотворили настоящее чудо. Из ничего, из пепла сгоревших дотла надежд, из четырех мрачных картинок маркетинговый Хлестаков воздвиг дворец необычайной красоты.

слева Эта знаменитая сцена, изображающая политиков с холодным оружием в руках, продержалась на коробках с «Дипломатией» несколько десятков лет, после чего была заменена на современный, политкорректный, экологически безопасный вариант. Неужели в Paradox решили вернуться к истокам?
справа Собственно, кроме этого экрана в «Дипломатии» больше ничего нет и быть не может. Все остальное — на уровне взглядов, жестов, слов. От того, смогут ли шведские девелоперы оживить компьютерных персонажей, зависит успех игры.

ПОСЛУШАЙ, БРИТНИ

Приступим. С одной стороны, «Дипломатия» для Paradox — нечто вроде воскресной прогулки за грибами в окрестном лесопарке, никакого экстрима. Шведы делали игры с куда более сложной механикой, и каждый раз удачно. Здесь же всего два типа юнитов без характеристик, простые правила и канонизированное за десятилетия практики игровое поле. Не нужно заботиться об историческом реализме и опасаться судебного иска от дальнего родственника Александра III, чье имя было неправильно транскрибировано на стр. 345 пользовательского руководства. «Дипломатия», несмотря на музейный антураж, не имеет почти никакого отношения к реальной истории, это довольно абстрактная игра. Заботиться о геймплее или балансе сил также не приходится — наукой доказано, что геймплей есть, а за всякое изменение правил разработчиков ждет пожизненный эцих с гвоздями. Некоторые поклонники Europa Universalis или Hearts of Iron не скрывают своего разочарования и считают «Дипломатию» «шагом назад». Они ошибаются.
На деле эта игра для Paradox — площадка для проведения бесчеловечных экспериментов над дипломатической нервной системой. Закодировать правила настольного творения не так уж сложно. Но как заставить управляемых компьютером персонажей вести себя точно так, как те ребята по другую сторону стола в гостиной? Как научить AI быть искренним в своих заблуждениях? Каким образом, наконец, наладить общение между семью игроками, один из которых живет в Токио, другой в Стокгольме, третий в селе Кардымово Смоленской области, а четверо оставшихся говорят на языке C++ и не имеют физического тела? Дипломатические отношения в современных стратегических играх не продвинулись дальше первобытнообщинного строя. «Ты мне дать этот земля иначе я тебе объявлять война» — именно на таком языке до сих пор общаются друг с другом человек и компьютер. В мультиплейербаталиях можно воспользоваться чатом, но переписка невероятно затягивает и без того бесконечные партии, а если игроки не владеют эсперанто или хотя бы английским... Вопросов много, и в Paradox сейчас вовсю корпят над ответами. Иллюстрации, которые мы увидели, содержат говорящие головы друзей-соперников в нижней части экрана, на фоне привычной для шведских игр карты Европы. Головы не только говорят, но и гримасничают: умеют улыбаться, недоверчиво щуриться, возмущенно сопеть и сонно похрапывать. Эмоции — важная часть любого общения, но ведь просто строить рожи недостаточно. Разработчики пытаются спроектировать интерфейс, с помощью которого мы могли бы создавать сложные логические конструкции дипломатических предложений с помощью одной только мыши, без какой бы то ни было писанины.
Информация обо всех достигнутых договоренностях за ход хранится на специальном экране, и программа услужливо отметит красным цветом противоречащие друг другу соглаше-

ния. Скажем, вы обещали Кайзеру всяческую поддержку в неудержимом наступлении на Саранск, а Царя клятвенно заверили в том, что не будете участвовать в военных действиях против великого восточного союзника. Остальным игрокам вы тоже много чего обещали, равно как и они вам. Соблюдать договоренности или нет, верить своим коллегам по политическому цеху или не верить — в этом соль «Дипломатии». И чтобы с управляемым компьютером персонажами было интересно играть, кудесники из Paradox оборудовали их «характером». Авторы ввели в игру несколько стандартных психологических архетипов, для простоты восприятия подобрав ближайшие аналогии из животного мира. Так в игре появляются британец-лев, француз-обезьяна и русский-медведь. Разумеется, сочетание национальности и «животной принадлежности» можно поменять перед началом игры, а продвинутые игроки смогут создать свой архетип из готовых заготовок. Обретя «характер», AI-бойцы должны стать более предсказуемыми. Один, скажем, не будет нападать на вас до тех пор, пока вы не сделаете ему больно, и только потом обрушит всю мощь своей армады. На другого совершенно невозможно положиться. Третий патологически честен, и так далее.

Помогут ли эти ухищрения вдохнуть жизнь в компьютерную инкарнацию настольной стратегии, покажет лишь вскрытие. А пока в Paradox организовали консультационный совет, в который вошли десять самых уважаемых «дипломатических» деятелей по обе стороны океана, среди них, трепещите, действующий чемпион мира по настольной Diplomacy. Совет помогает тестировать новую дипломатическую систему и тренирует непослушный пока искусственный интеллект. Конечно, не обходится без конфликтов. По вполне понятным причинам шведы хотят открыть глубины «Дипломатии» широкой массовой (на самом деле — узкой элитарной) аудитории любителей стратегических игр. Для этого придуманы интенсивный тьюториал и одиночная кампания, состоящая из миссий-этюдов. Отдельные члены консультационного совета немало этим обеспокоены: «Мы рискуем открыть нашу игру на растерзание сборищу идиотов». Интересно, кого они имеют в виду, неужели поклонников Europa Universalis и Hearts of Iron? Так или иначе, уже осенью мы должны получить играбельную демо-версию. А это значит, что я наконец-то смогу освоить правила «Дипломатии», стереть пыль с коробки на антресолях и позвать друзей, еще более тупых (или более занятых), чем я сам.

НАШЕ ПРАВИЛЬНОЕ БУДУЩЕЕ

Между тем для Paradox «Дипломатия» — больше, чем просто «следующий проект». Если все сложится удачно, новый дипломатический язык жестов и «эмоциональный искусственный интеллект» будут использованы в будущих «больших» играх компании — Europa Universalis 3 и Hearts of Iron 3, а это значит, что походовые стратегии получат хороший пинок под зад и, может быть, очнутся от многолетней спячки. Фредрик намекнул, что тяжеловесы EU3 и HOI3, скорее всего, перейдут на новый графический движок... держитесь крепче — трехмерный. Paradox-игры критикуют за кошмарную графику и предельно недружелюбные обучающие миссии, которые возводят перед носом новичка бетонную стену высотой с телебашню. Не забывая про свой снобистский девиз «Smart games for smart people», шведы хотят исправить и то, и другое. Интересно, а вдруг у них получится?

ОБ игре

www.stronghold2.com
жанр Оптимистическая стратегия
платформа PC
дата релиза 2 квартал 2005 г.
разработка Firefly Studios (www.fireflyworlds.com)
издание в России «1С» (http://games.1c.ru)



STRONGHOLD 2

беседу вели Олег Хажинский, Николай Третьяков

Запускайте крестьянина!

Stronghold возвращается — в очередной раз. В далеком 1993-м Strategic Simulations выпустила неправильную игру, в которой средневековые замки сначала строились, а потом безжалостно разрушались. Избалованные юнцы, мы полагали тогда, что этот праздник будет вечным и чудес хватит на всех. Понадобились годы, чтобы по достоинству оценить красоту той идеи...



вверху Саймон «Седьмая вода на киселе» Брэдбери, основатель Firefly, ведущий дизайнер Stronghold 2.
справа Беззастенчиво постановочная, но от этого не менее волнующая зарисовка из Stronghold 2. Обратите внимание на прозрачные каменные стены — последний шик раннего периода позднего Средневековья.

STRONGHOLD В ПРОМЫШЛЕННЫХ МАСШТАБАХ

В 2001-м британцы из Firefly творчески переосмыслили наследие первобытных дизайнеров и сделали Firefly Studio's Stronghold, мгновенно оказавшись в прицеле яростного внимания журналистов. Еще бы: невиданное сочетание строительного симулятора и стратегии в реальном времени, нездоровый английский юмор и классическая плоская изометрия; Stronghold — доктор Джекил и мистер Хайд в одной песочнице: один лечит, другой калечит. Игроки были в восторге. Ощутив себя на волне, Firefly засучила рукава. В 2002-м выходит аддон Stronghold Crusader (игры, известные в некоторых европейских странах как Twierdza: Krzyzowiec и Stronghold Deluxe, — то же самое, но тотально пропатченное). В 2003-м Firefly отправляет на конвейер Stronghold Warchest, который... дайте сообразить... представляет собой результат физического объединения на одном диске Stronghold, Crusader и всех мыслимых «заплаток».
Что дальше? Разумеется, Stronghold 2. Впервые за свою недолгую историю команда совершает выход в открытое 3D-пространство — поздновато, но лучше так, чем вообще не. Поклонники волнуются: каким окажется Stronghold сзади? Нам удалось вырвать руководителя студии (он же ведущий дизайнер новой игры) Саймона Брэдбери (Simon Bradbury) из финального кранча и буквально силой заставить его...

ЖЕРТВЫ СПИСКОВ ДЛЯ ЧТЕНИЯ

.EXE: Саймон, отвечайте! Происходящие в Stronghold 2 события относятся к раннему периоду позднего Средневековья или все же к позднему периоду раннего Средневековья (мы отчаянно спорим друг с другом, но никак не придем к согласию)? Насколько хорошо вы

подготовились, прежде чем сочинять сюжеты миссий для новой игры?
Саймон Брэдбери: Не хочу вас расстраивать, парни, но действие разворачивается как раз на переломе раннего и позднего Средневековья. И — в этот раз мы решили немного напрячься и все же прочесть пару исторических талмудов: точнее, мы замуровали дизайнеров в бесчисленных томах о медиевальной архитектуре, костюмах, военной тактике и вооружении. Надеюсь, это помогло. Сами же запоем читали романы Бернарда Корнвалла (Bernard Cornwall). Я в восторге от батальных сцен в его «Арлекине»!..

.EXE: Каким вы представляете себе «типичного игрока в Stronghold 2»? Носит ли он очки? Смотрит ли сериал Star Trek? Склонен ли к полноте? И, что самое важное, как он относится к RTS от Electronic Arts?
Саймон Брэдбери: Stronghold 2 — это игра, не побоюсь этого слова, для всех и каждого. Даже для жирного очкарика, который имел несчастье свихнуться на Star Trek. И не только для него! Могу сказать со всей определенностью, что «наш игрок» любит строительные симуляторы и стратегические игры, включая (да, да!) изданные могущественными «Электрониками».

.EXE: Два слова о «пути войны» и «пути мира», пожалуйста. Снова хотите поставить нас перед неразрешимым выбором?
Саймон Брэдбери: В оригинальной игре мы очень корректно поделили игроков на две группы: «воинов», которым только дай подраться, и «строителей», которые ненавидят, когда их песчаные замки сносятся жестокими завоевателями. Лично мне нравятся обе школы. Выбрав «путь войны», вы получите доступ к военной кампании и режиму Kingmaker. «Путь мира» отправит вас прямиком на строительную площадку без каких-либо ограничений во времени или предложит «экономическую кампанию», чье название говорит само за себя: нет войне, миру мир, экономика должна быть экономной. И то, и другое — совсем не кисло.



.EXE: По слухам, новенький Kingmaker весьма похож (по форме) на покрытый мхом забвения обелиск Defender of the Crown. В наши честные глаза, пожалуйста: это правда?!
Саймон Брэдбери: Отчасти да. Некоторые из нас (достаточно древние для этого) помнят и любят Defender of the Crown, и Stronghold 2, вероятно, в чем-то заимствует настроение у классической игры. Впрочем, ни слова о копировании! Kingmaker — развитие одного из скирмиш-режимов

Stronghold Crusader и представляет собой вполне самостоятельную игру.

НОВАЯ ПЛОСКОСТЬ

.EXE: Первый Stronghold был вызывающе плоским, ваша новая игра провалилась в третье измерение. Каким образом способность осматривать замок со всех сторон влияет на геймплей? Не кажется ли вам, что 3D игре столь высокой пробы, как Stronghold, не нужно и, может быть, даже вредно?

Саймон Брэдбери: Абсолютно не кажется! Впечатления от честного трехмерья Stronghold 2 — космические! Игра не просто отлично выглядит, в нее действительно интереснее и удобнее играть. Почему? Теперь, когда фортецию можно изучить со всех сторон, значительно легче обнаружить слабые места в обороне и усилить их. Кроме того, наши технические гении открыли способ сделать каменные стены прозрачными, и мы можем наблюдать за сражениями внутри зданий и даже башен: представьте себе спиральные лестницы, заполненные сражающимися воинами! 3D-движок открыл в Stronghold 2 новые тактические глубины: теперь расположенные на высоком холме лучники будут практически неуязвимы для атакующих снизу, и противнику придется приложить немало сил, чтобы выбить ваши отряды с высоты.

.EXE: Наши подопечные — насколько они самостоятельны? Несчастные обречены следовать приказам или имеют собственную жизнь? Есть ли у них семьи? Должны ли мы нянчиться с «клиентами» так, как это приходилось делать в «Детях Нила»?

Саймон Брэдбери: Люди будут заниматься тем, что им приказано, но ведь мы не роботы, правда? На право на личную жизнь никто не покушался. Горожане отправятся в церковь, непременно будут посещать турниры и ярмарки, и, конечно, никто не заставит их отказаться от старой доброй традиции — вечера в пивной за кружкой эля. Носиться с подданными не придется — не царское это дело.

.EXE: На вас жалуются: говорят, в Stronghold 2 мы уже не сможем помещать под защиту крепостных стен все постройки подряд. Это он, звериный оскал реализма? Неужели правда?

Саймон Брэдбери: Вы строите свои замки и разбиваете деревни так, как вам нравится. Но очень важно понимать, что стратегически безупречные крепости и поселения будут более уверенно держаться во время осады. Возможно, прятать деревенскую экономику за каменными стенами это хорошая идея. А может, и нет. Игрок сам со временем разберется, что к чему. Что касается реализма, то мы добавили несколько новых типов построек. К примеру, специальные площадки на крепостных стенах — вы сможете располагать там стрелков. Очень практично! Кроме того, так было на самом деле.





слева Абсолютное раздолье для любителей строить...
в центре ...и разрушать. Просто решите для себя, что вам ближе, выбирая между «путем мира» и «путем войны».
справа Масштабные баталии в исполнении нового 3D-движка выглядят уже не столь, гм, масштабно. Не лучше ли навсегда остаться в беспроблемном двухмерном детстве?

НЕМНОГО О ВРЕДЕ ОТХОДОВ

.EXE: Смогут ли игроки примерить на себя роль феодального лорда? Почему бы не включить в игру элементы «симулятора жизни» вроде... только не смейтесь... Playboy: The Mansion? Представьте: право первой ночи, охота на крепостных угодьях... Какой простор для фантазии!

Саймон Брэдбери: К счастью или несчастью, Stronghold 2 — «симулятор жизни» не более, чем любой другой хороший строительный симулятор. Обеленный властью, игрок обречен смотреть на происходящее с высоты положения; времени на ролевые игры не остается. Что касается The Mansion... Вы совершенно точно сможете увидеть, как лорд и его леди целуются на балконе своего замка. Вам это поможет?

.EXE: Никак нет, Саймон. Этого мало! К слову, о замках: мы с радостью узнали, что пехотинец больше не сможет «убить» замок мечом. Есть ли другие инновации по военной части?

Саймон Брэдбери: Мы ввели в игру несколько новых военных персонажей — скажем, pictishboat warriors, которые форсируют водные преграды с помощью компактных, переносимых на себе лодок. Также есть outlaws, неразличимые в лесу: эти парни способны нанести противнику страшный удар одноразовым копьем, прежде чем вытащить из ножен короткий меч и броситься в атаку. Милитари-культура викингов обогатится двумя героями: убийственной силы метателем топора с нарушением зрения, который стопроцентно выводит противника из строя, но лишь в пределах весьма небольшой зоны поражения; и берсеркером, сражающимся лучше обычного мечника, но брезгующего нательной защитой и оттого весьма страдающего от вражеских стрел.

.EXE: Вы ввели в игру новый ресурс с необычным названием «честь». Говорят, «честь» в Stronghold 2 дороже золота и связывает все фрагменты игры воедино — строительство, экономическую систему и сражения. Не могли бы вы внести ясность?

Саймон Брэдбери: Тут все просто: чтобы заработать «честь», нужно совершить подвиг. Или, скажем, какое-нибудь богоугодное дело, или закатить пир на всю округу, или организовать рыцарский турнир. Любые средства хороши, лишь бы остаться на виду у знати. Заработанные таким образом «очки чести» двигают вас в титулах от безвестного замковладельца до короля, открывая на ходу новые экономические и военные возможности. «Честь» также используется для покупки земельных участков и для приема на работу непростых ребят вроде рыцарей. Возможно, наша «честь» все же не дороже золота, но на втором месте — точно.



.EXE: А вот интересно узнать: до какой степени вы верны реализму в изображении тягот Средневековья? Как насчет троцкистских вредителей и эпидемий?

Саймон Брэдбери: Не надо иронии! Ведь вы правы — средневековая жизнь была смердящей, отвратительной, жестокой и короткой. Типовые карлмарксовы крестьяне жили в типовой бедности и типовой ужасающей грязи, часто страдая от всевозможных заболеваний... Вы успеваете записывать? Никакой, представьте, центральной канализации. Отходы жизнедеятельности вообще не убирались, отсюда и чума, уважаемые господа. Так вот, мы решили сделать отходы частью экономической целочки Stronghold 2. Да-да! Жители оставляют после себя горы мусора (в те далекие времени это называлось «gong»), которые собирает и отвозит в дальний угол крепости специальный gong farmer. Помойные залежи воздух вокруг себя отнюдь не озонируют: по улицам вьется отвратительные желтый дымок, а в домах по соседству начинают хозяйничать метровые крысы, распространяя нехорошие заболевания. То есть отныне вам придется сражаться не только с мусором, но и с болезнями и крысами. Грызунами займутся соколиные охотники, а подхвативших чумное ОРЗ дворян излечит аптекарь, — если вы соблаговолите его «вырастить». Да, а еще я ничего не сказал о средневековой преступности, проституции и методах борьбы с ними! Пожалуй, и не стану...

.EXE: Действительно не стоит. Жизнь без сюрпризов и неожиданностей скучна, Саймон. Удачи вам!

гламур

YOU TOO?

Eidos понесло: решив, что с загребущим морщинистым капиталистом Рупертом Мердоком и его News Corporation ей не по пути, она вновь вышла на ночные улицы («Where the streets have no naaame...») и подцепила артистического дублинца, известного под именем Боно, совладельца (совместно с Apple- и EA-пенсионерами) инвестиционной компании Elevation. Вы, конечно же, помните одноименную песню U2 из первого к/ф про Лару Крофт?.. И все вроде бы складывалось очень красиво, тем более что Eidos объявила о грядущем в 2006 г. выходе *Tomb Raider: Legend*, как вдруг... Вы будете смеяться, но она опять нашла лучше и решила изменить! Соотечественник, паблишер-многостаночник *SCi Entertaiment Group*, предложил Eidos больше денег, чем бродячий ирландский менестрель, и совет директоров Eidos настойчиво рекомендовал акционерам проголосовать за посулы SCi. А все могло быть ТАК красиво... Боно руководил бы работой над саундтреком... Потому что игра заявлена эпохальной, призванной ответить на вопрос «что движет Ларой Крофт?» и даже «ху из мисс Крофт?». Разработка Tomb Raider: Legend поручена Crystal Dynamix (Blood Omen: Legacy of Kain), которой приказано снабдить Лару телом, сплошь состоящим из изгибов (из кривых то есть), и заодно «изящными и точными движениями» (да, Бивис, да! Кстати, создатель Лары Тоби Гард (Toby Gard) будет участвовать в. For your further enjoyment, Бивис). А до создания мюзикла по мотивам ее жизни («Компания, которая хотела быть Грейс Келли») Eidos остается один шаг: попытаться заарканить Альбера, свежего князя Монако. И мы не удивимся, если.

политика

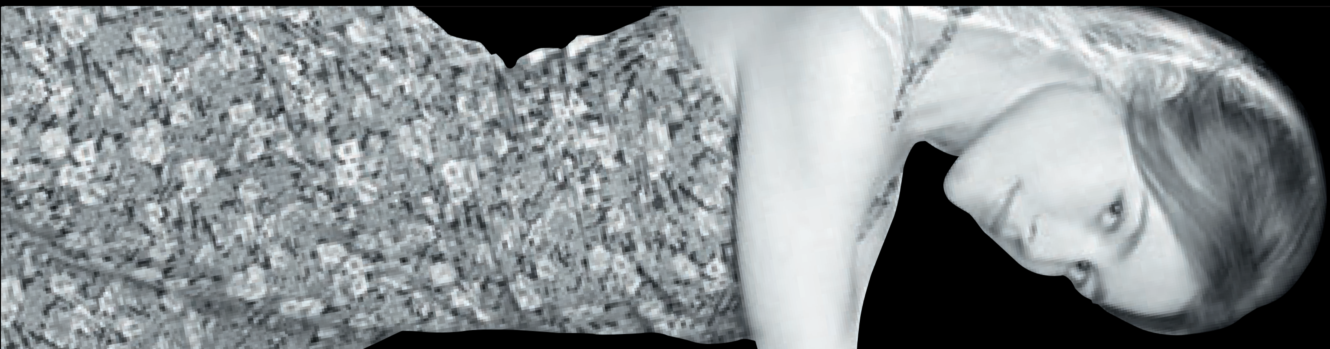
А ВЕДЬ МЫ ВАС ЛЮБИЛИ...

И мы, и сторонние наблюдатели неоднократно отмечали неуклонный рост компьютерно-игровой индустрии над собой и ее борьбу за достойное место в обществе. Недавно взят еще один рубеж: нападки на нашу пеструю коровку стали началом кампании саморекламы американского сенатора, каковая (кампания) всегда затевается с прицелом на следующие президентские выборы. И вовсе не чудаковатый демократ-консерватор Либерман, ведущий войну с КИ уже много лет, хочет в Белый дом; это *миссис Клинтон, мать, жена и сенатор-демократ от либерального штата Нью-Йорк*, пытается завоевать симпатии избирателей-реднеков и отбить их у клана Бушей! Самым бессовестным способом: в интервью Sunday Times Хиллари заявила, что игры серии *Grand Theft Auto* «поощряют детей заниматься сексом с проститутками, а потом убивать их (в игре, мэм? — *.EXE*)» и являются «главной угрозой нравственности американцев». Сенатор собирается предложить Конгрессу потратить 90 млн. долл. на программу всестороннего изучения влияния компьютерных игр (и второстепенных медиа вроде ТВ) на умственное, социальное, эмоциональное и физическое развитие детей. Правильно понимающие национальный интерес социологи и психологи, должно быть, уже записываются в очередь за сверхдорогими европейскими иномарками.
Миссис Хиллари Клинтон не учит ничему пример мистера Эла Гора, который еще в середине восьмидесятых пытался заниматься цензурой текстов песен, но президентом не стал и сидит теперь тихо. Потому что реднеки — народ бесхитростный, неутонченный и т.н. rim job считают извращением...

компилировал & интонировал Николай Третьяков.

БЛОУ-АП

маша ариманова



ОБ авторе

МАША АРИМАНОВА
...держала на своей изящной ладошке самые разнообразные карманные игровые устройства. С черно-белым экранчиком. С цветным. О двух экранчиках сразу. Сейчас ждет, когда из далекой Осаки ей привезут красивую черненькую Sony PSP. Говорят, касание поверхности PSP увеличивает интеллект пользователя как минимум вдвое.

Мысленно вместе

Как выглядит типичный сеанс игры в квест? Сидит перед экраном человек (думает). На экране локация (бездействует). На локации персонаж (скучает). Неподвижен курсор. Зря простаивает серебристая мышка. Скучно.



ТЯЖЕЛЫЕ СНЫ

А все потому, что игра в квест идет на экране лишь до определенного момента. Когда условия задачи ясны, предметы в инвентарь собраны, активные точки прощупаны и диалоги проговорены, приходит время для чистого поиска решения. В такие моменты Шерлок Холмс вкалывал себе кокаину и пиликал на скрипочке, действуя на нервы доктору Ватсону, а Ниро Вульф откидывался на спинку кресла, прикрывал глаза и начинал то втягивать, то выпячивать губы.

Я помню, как в первый раз нашла решение совершенно самостоятельно, в отрыве от квеста. Квест назывался Leisure Suit Larry: Love for Sail, а ответ на третий день не дававший спать вопрос был таков: использовать отвертку на вентиляционной решетке, маячившей за плечом персонажа в якобы диалоговой секвенции. Квест — единственный жанр КИ, в котором переход на следующий уровень можно осуществить во сне. Конечно, после особо яростной партии в РПГ действие тоже, бывает, переносится на поля сновидений... Но, увы, все с таким усердием прокачанные умения, все набранные украшения и звания при пробуждении не сохранятся. А вот приснившееся (как та вентиляционная решетка) квестовое решение — останется.

Геймплей квеста, в отличие от геймплея ролевой игры, шутера, файтинга или симулятора, не предполагает безусловного наличия экрана, мышки и курсора. Все, что нужно игроку в квесты, — это четко поставленная задача и возможность время от времени пробовать то или иное приснившееся решение. Отсюда следует, что большой настольный ПК — далеко не идеальная платформа для адвенчур. Он простаивает зря в часы интеллектуального терзания, а в самый ответственный момент оказывает-

Sony PSP, Nintendo DS не без квестов

ся выключенным, и вспыхнувшая гениальная догадка бесследно рассасывается в процессе загрузки машины. Или запуска игры. Или активации сохранения. Или...
Если хорошенько подумать, квест — идеальная игра карманного формата. Он должен быть всегда под рукой, включаться одной кнопкой и одной же кнопкой выключаться — дабы не фрустрировать лишний раз истерзанного пазлом пользователя. Нужна уютная карманная платформа, этакий интеллектуальный плейер, вместо музыки в котором — логические построения.

ВСЕГДА С ТОБОЙ

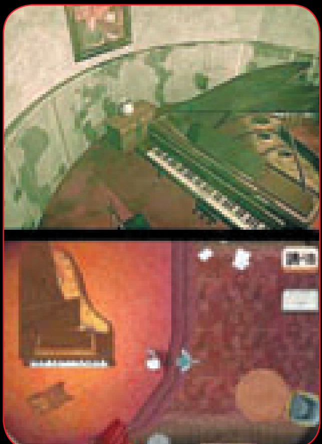
На наладонных устройствах (во всем их разнообразии) на сегодня имеется лишь одна конверсия ПК-квеста (Broken Sword: The Shadow of the Templars на GameBoy Advance). Вот вам и интеллектуальные плейеры!
В рецензиях карманную версию Broken Sword называют «идеальной игрой для поездов». Я — гордая владелица картриджа. «Париж осенью. О, сколько воспоминаний!» Клоун входит в бистро, взрывается бомба, и вот уже зверски, на уровне ранних квестов «Сьерры», пикселизированный Джордж разгуливает по не менее жестоко пикселизированному (но



тем не менее скроллящемуся) Парижу, подчиняясь «стрелочкам». Подойдет к фонарному столбу — услужливо загорится рука в перчатке, сунется к крышке люка — появятся шестеренки, ну а если приблизится к Николь — в воздухе поплывет открытая зубастая пасть. Смотреть на все это дело очень тяжело, контекстно зависимое управление на месте превращает Broken Sword: The Shadow of the Templars в Broken Sword: The Sleeping Dragon (если вы понимаете, о чем я). Но анимация, между прочим, замечательная.
И вы знаете что? К первой смене локаций забываешь про обесцвеченную картинку, которая когда-то была очень, очень красивой. Ко второй — почти прощаешь необходимость таскать героя «стрелочками» по непредназначенным для таскания героя «стрелочками» декорациям. Потому что — сюжет. Потому что — диалоги. Потому что случается первая, порядком уже подзабытая головоломка. Очень жаль, что я четыре раза проходила Broken Sword на ПК.
Вот, наверное, основные причины дефицита квестов на GBA (и тем более на GameBoy Color): до неприличия дистиллированные звук и картинка, не слишком удобное управление, медленное по меркам наладонников погружение (тридцать секунд до начала действия?! Еще тридцать до встречи с прекрасной героиней?!! То ли дело тетрис!)... Но есть же, простите, Nintendo DS, куда более мощный девайс о двух экранчиках с возможностью прямого пиксель-хантинга (стилом). Есть, наконец, Sony PSP, карманная консоль будущего, на которой не только плоский, но и трехмерный Broken Sword (а также Full Throttle!, Grim Fandango и Real-MYST 3D) могут идти без купюр.
На DS вышла одна-единственая «адвенчура» — текстовый (но с картинками) симулятор свидания Sprung. Гм. Впрочем, заявлены еще три.

ДЕЛО О ДВУХ ЭКРАНАХ

Надо сказать, на GameBoy Advance, GameBoy Color и просто GameBoy существовало изрядное



вверху Another Code. Наконец-то пазлы можно будет решать без отрыва от диалога! Функция двух независимых окошек не помешала бы и в традиционных ПК-квестах. Почему открытый инвентарь обязан занимать весь экран? Чего для диалог парализует действие?..
слева Sony PSP. Общается с человеком посредством экрана 16:9, аналоговой ручки и западающих кнопок. Нужны особые флэш-карточки (Memory Stick Duo) и мини-диски. DS бывает любого цвета, PSP — исключительно черного.

количество весьма специфических японских квестов. Жанр дикий, неизведанный — хотя бы потому, что, в силу своей специфичности, квесты эти на английский не переводились. Говорит вам что-нибудь имя Gyakuten Saiban (переводится как Reversal of Judgment, что, в свою очередь, переводится как «Кассация судебного решения»)? A Survival Kids?

С Gyakuten Saiban мне удалось познакомиться на все том же GameBoy Advance. Трудно сказать, являются ли японские квесты ответвлением японской индустрии эротических развлечений или же дело обстоит в точности наоборот... Gyakuten Saiban — судебная драма о похождениях отважного адвоката (местного Перри Мейсона). Но при первом взгляде на туземную Деллу Стрит (темноволосую девицу с родинкой на подбородке) в голову лезут какие-то совсем несудебные мысли. Впрочем, не будем недооценивать роль порнографии в развитии как западной, так и восточной квестовой индустрии.

Так вот, Capcom (www.capcom.com) собирается выпустить на Nintendo DS английский вариант Gyakuten Saiban. «Перри Мейсона» на самом деле зовут Фениксом Райтом, основное действие разворачивается в зале суда. Верхний экранчик (см. иллюстрации) DS отдан ненадежным свидетелям и их сомнительным показаниям. Нижний — юридическому инвентарю, в котором содержатся как биографии и предыдущие показания всех свидетелей (для того чтобы ловить на противоречиях), так и вещественные доказательства (чтобы загонять пойманных на противоречиях свидетелей в угол). Доказательства придется искать на месте преступления путем того самого прямого (стило!) пиксель-хантинга. По свидетельствам очевидцев (пока что доступна лишь демо-версия Gyakuten Saiban), сжимая в руках DS и лихорадочно тыкая стилом в меню в поисках точного времени отключения электроэнергии в доме, где произошло убийство (ведь этот негодяй уверяет, что услышал время в новостях по телевизору! Сейчас мы его прижмем к ногтю!), чувствуешь себя настоящим адвокатом из раннего Гришэма. Защитником слабых, а может, даже и угнетенных.



Survival Kids — старенькая игра Konami (www.konami.com), повествующая о злоключениях юноши и девушки на необитаемом острове. В августе на DS должен выйти ее трехмерный (!) ремейк под названием Lost in Blue, разработанный гавайской (!!) студией Konami. Любопытно, что Survival Kids вышла еще на GameBoy Color и во всех списках проходит под грифом «РПГ». Хотя на деле это настоящая адвенчура и, самую малость, симулятор человека. Начало: находим рюкзак на песке, в рюкзаке — нож, радио и спички, ножом срезаем траву, берем фляжку и палочку... Ролевая, конечно, игра. Ролевее некуда.

На DS надо будет охотиться (пиксель-хантингом), добывать подножный корм (угадайте, как) и строить орудия спасения (ужасно интеллектуальные операции. Например, вставить в радио батарейку). Можно вызвать по радио вертолет, можно возвести плот, можно проторчать на острове сто дней и погибнуть во время землетрясения. Пройдя Lost in Blue за мальчика, можно будет повторить процесс за девочку. Но сколько же на этом острове локаций! И джунгли, и болота, и руины, и затонувший корабль. При самом удачном раскладе персонажи сочетаются браком к вящему удовлетворению публики.

КВЕСТ-РОЯЛЬ

Наконец, Cing Incorporated (www.cing.co.jp), разработчик посредственной PS2-адвенчуры Glass Rose, этим летом обещает выпустить феноменальный DS-квест Another Code (в Европе — совершенно точно, в США — вероятно). Картинки лично меня приводит в детский восторг. И не только меня. Видите ли, в плане трехмерности Nintendo DS за Sony PSP никак не угнаться. Зато на DS можно делать очень хорошие плоские игры. И когда обычный плоский квест величают «новым флагманом платформы»... Героиню Another Code зовут Эшли. Ей очень хочется проникнуть в тайну исчезновения своих родителей, работавших в секретной правительственной лаборатории. Лаборатория весьма кстати расположена на необитаемом острове. Another Code будет первым карманным «Мистом»!

Милейшая графика. Очень творчески применено стило: им счищаешь пыль со старого знака, вертишь объекты, гоняешь туда-сюда детали головоломки... Эффект, однако, присутствия. Верхний экран: вид на мир от первого лица. Нижний: карта (вообще-то трехмерный вид с высоты птичьего полета), по которой персонажа таскаешь легкими прикосновениями стила. По-моему, весьма и весьма комфортно.

Думается, Nintendo DS — просто идеальная платформа для рисованных квестов. Сколько еще применений можно найти второму экранчику? Кое-кто уже бредит новым Beneath a Steel Sky для DS (решительно без подтверждения) и версией движка SCUMM для DS (без подтверждения, но...). У маленьких рисованных адвенчур, для разнообразия, есть будущее?

P.S. А что PSP? Некая From Software отважно объявила о скором (в июне) выпуске комплекта Adventure Player, который позволит всем желающим строить квесты на ПК и играть в них на PSP. В набор войдет игра Echo Night (хоррор-квест с PlayStation 98 года выпуска).





вверху Lost in Blue. Милый юноша и не менее милая девушка заставляют нас дружно вспомнить кино «Королевская битва» (Кинджи Фукасаку, 2000 г.). Главное, не позволяйте девице готовить!
слева Nintendo DS. В результате странной мутации у GameBoy вырос второй экранчик — да не просто экранчик, а тач-скрин. На один смотрим, в другой тыкаем. И тоже смотрим.
внизу Gyakuten Saiban. Из личности убийцы в судебном детективе секрета не делается. Одно дело знать! Другое — доказать. Идея мне нравится. Помните In the 1st Degree (Broderbund Software, 1995 г.)?

ОСОБОЕ МНЕНИЕ

олег хажинский



ОБ авторе

ОЛЕГ МИХАЙЛОВИЧ ХАЖИНСКИЙ
В последнее время играет только в то, что можно потрогать руками. Если «это» жужжит, летает по комнате и разбивает в брызги панель нового AV-ресивера — чувствует себя особенно хорошо.

Обратная тяга

В доисторическую эпоху, еще до изобретения игровых приставок и персональных компьютеров, нашим с вами волосатым предкам приходилось развлекать себя настольным образом. Все приходилось делать самим: бросать кубики, представлять себя гоблинами, разговаривать и даже, вы не поверите, думать. К счастью, эти времена прошли. Неужели навсегда?

BY GEEKS, FOR GEEKS*

В ДНК почти каждой современной КИ непременно найдется ген какой-нибудь настольной стратегии или РПГ. Проследив генеалогическое дерево очередной новомодной RTS, вы с удивлением обнаружите в пятом или шестом колене картонный оскал далекого настольного предка. Все имперских амбиций стратегии произошли от «Цивилизации» Сида Мейера, который, в свою очередь, вдохновлялся одноименной настольной игрой от Avalon Hills. X-COM содеялся от Space Hulk, который, будьте уверены, имел своего настольного дедушку. То есть у него и впрямь был настольный дедушка. Шестиугольной формы варгеймы отказались эволюционировать в принципе, оставаясь неизменными на любом носителе, будь то бумага или экран телевизора, подключенного к PS2. Все ролевые игры, все эти ваши Baldur's Gate и Neverwinter Nights, правильно, можно не продолжать, — это AD&D. Симуляторы роботов? — Battletech. Dawn of War? — Warhammer.

Ничего удивительного в этом нет. Баррикады КИ-революции строили люди, которые меньше всего думали о том, как сделать свои игры популярными среди тинейджеров и домохозяек. Они просто хотели играть. Вручите первому попавшемуся питекантропу автомат Калашникова, он покрутит его в руках, возьмется за ствол и станет использовать по прямому назначению, а именно кроить черепа мамонтам. Geek'и древности, некоторые из которых все еще растерянно сжимают в руках бублик руля крупнейших игровых студий, не знали тогда, что еще можно сотворить с ПК, кроме как научить его играть в СВОИ игры.

ЗАМЫКАЯ КРУГ

И так уж вышло, что гигантское дерево КИ выросло — как смогло — в питательной среде картонного перегноя. Однако время идет, и вот уж ветви древа, не помнящие родства, поднялись выше облаков и стали приносить странные, странные, странные плоды...

Настольные The Sims и World of WarCraft изменят ваше представление о добре и зле

* geek — сущ.; разг. чокнутый, помешанный (на чем-либо) (особенно о человеке, которого ничто кроме компьютеров не интересует).

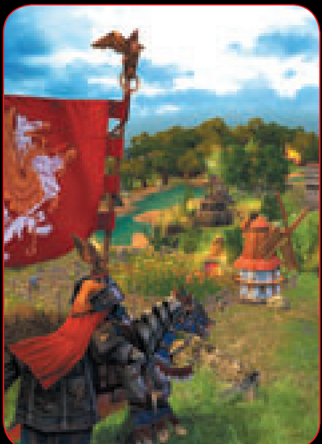
Все началось невинно. В 2002 году компания Eagle Games (www.eaglegames.net) выпустила игру под названием Sid Meier's Civilization. Игра, весящая чуть более трех с половиной кг, содержала 784 изящные пластиковые фигурки, среди которых можно было различить поселенцев с повозками, лучников в колесницах, стелс-бомбардировщики, города и артиллерийские расчеты. Кроме того, в коробке находились 78 карточек с Чудесами Света, гигантское игровое поле и пространное руководство пользователя с вступительным словом Самого. Это была настольная «Цивилизация», если вы еще не поняли. Опять. Замкнутый цикл переработки: настольная игра, совершив бесконечное количество трансформаций в КИ-мясорубке, через четырнадцать лет оказывается на свободе. Это событие стало началом великого исхода.

Через год еще одна уважаемая в узких кругах поклонников настольных игр и РПГ компания, Fantasy Flight Games (www.fantasyflightgames.com), покупает права на издание настольного... WarCraft. WarCraft: The Board Game весит всего 1398 граммов и, если не считать знакомого арта на коробке, выглядит непрезентабельно: шестиугольники буро-зеленого картона, попугайской расцветки деревянные фишки, изображающие гномов и нежить...

Главный дизайнер настольного WarCraft Кевин Уилсон (Kevin Wilson) признается в любви к WarCraft-сюжету и утверждает, что старался сделать игру модульной и гибкой, чтобы игроки могли двигаться к победе различными путями и творить собственные сценарии. Это правда — порезанное на шестиугольники игровое поле, некий вариант редактора миссий, позволяет при желании «восстановить» почти всю сюжетную линию КИ. Хардкорные поклонники настольных стратегий встречают чужака прохладно — слишком просто и совсем не ново. Но аудитория настольного WarCraft — совсем другие люди. Популярность бешеная, и вот уже на прилавках рядом с зеленой коробкой лежит синяя. WarCraft: The Board Game — Expansion Set.

НИЧЕГО СВЯТОГО

Гонка настольных вооружений продолжается. Вы взялись за RTS? Без проблем. В ответ Eagle Games при поддержке Microsoft и Ensemble выпускает настольный вариант Age of Mythology. Игра весит два килограмма одиннадцать граммов и содержит 150 разноцветных деревянных кубышек, восемь кубиков и целых шесть игровых полей. Злые языки утверждают, что дизайн слизан с популярной Puerto Rico (Rio Grande Games), игры большой и сложной, лауреата множества престижных премий. Но разве это имеет значение? Тем более что многочисленные очевидцы в один голос твердят, что настольная RTS «играется» почти так же, как и компьютерная: те же ресурсы, те же апгрейды, не хватает только, пожалуй, послушной резиновой рамки. Со временем критики оценили Age of Mythology по достоинству: игра удостоилась номинации на Advanced Strategy Game Nominee 2005 авторитетного «настольного» издания Games Magazine.



вверху Настольные HOMM? В 2006-м Nival и Ubisoft представят миру пятое воплощение Heroes of Might and Magic. Почти наверняка не заставит себя ждать и настольная версия приключений героев меча и магии.

счастливый УЧУ

РОЗЫГРЫШ №3

БЫСТРЕЕ ОБЫЧНОГО МОДЕМА **В 140 РАЗ!**

ЗАЩИТА ОТ ХАКЕРСКИХ АТАК ИЗ ИНТЕРНЕТА!

ИНТЕРНЕТ **НЕ БЛОКИРУЕТ** РАБОТУ ДОМАШНЕГО ТЕЛЕФОНА!

ПРОСТАЯ УСТАНОВКА И НАСТРОЙКА!

ОДИН МОДЕМ ДЛЯ ВСЕЙ **ДОМАШНЕЙ СЕТИ**!

OMNI ADSL LAN, внешний ADSL-модем, разработанный в компании ZyXEL, — единственно верное решение для любого пользователя, мечтающего о высокоскоростном домашнем интернет-канале. К примеру, о «Стриме».
OMNI ADSL LAN может использоваться для подключения одного отдельно стоящего компьютера или целой локальной сети — нескольких компьютеров, уже подключенных к Ethernet-коммутатору на скорости 10 или 100 Мбит/с.

OMNI ADSL LAN — И ВЫ В ИНТЕРНЕТЕ!



ZyXEL *Unleash Networking Power*

Приз предоставлен компанией ZyXEL Communications Corporation.

Более подробную информацию можно узнать на сайте http://zyxel.ru.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- Прием со скоростью до 8 Мбит/с, передача до 1 Мбит/с
- Автонастройка скорости в зависимости от качества линии
- Разъем RJ-11 для подключения к телефонной линии
- Ethernet-интерфейс 10/100 Мбит/с с автоматическим определением типа кабеля (прямой/перекрещенный)
- Работа в режимах моста и маршрутизатора
- Поддержка нескольких подсетей на одном Ethernet-интерфейсе (IP Alias)
- Маршрутизация при помощи политики (IP Policy Routing)
- Многоадресная рассылка (IGMP IP multicast)
- Встроенный межсетевой экран
- Трансляция адресов и портов (NAT/PAT)
- Прозрачная передача маркированных кадров VLAN длиной 1522 байта
- Светодиодные индикаторы: PWR, SYS, LAN 10M/100M, DSL, PPP/ACT
- Соответствие стандартам G.DMT (G.992.1), ANSI T1.413 Issue2, G.lite (G.992.2), G.hs (G.994.1), RFC 2516 PPP over Ethernet, RFC 2364 PPP over ATM, RFC 1483/2684 Multi-protocol over ATM, UNI 3.1/4.0 PVC, OAM F4/F5, RFC 1334 PPP PAP, RFC 1994 PPP CHAP
- Поддержка до восьми постоянных виртуальных каналов (PVC)
- Управление качеством обслуживания (QoS UBR/CBR/VBR)
- Соответствие спецификации Universal Plug and Play (UPnP)
- Корректное завершение сеанса связи при пропадании электропитания
- Настройка и диагностика через WEB-интерфейс, Telnet (командная строка и экранное меню) и утилиту управления Zyxmon, продвигаемую независимыми разработчиками (zyxmon.net.ru)
- Администрирование по SNMP
- Программное обновление функций

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

- Персональный компьютер с интерфейсом Ethernet 10/100 Мбит/с
- Дисковод для компакт-дисков или DVD
- Телефонная линия с услугой ADSL-доступа от Интернет-провайдера

КОМПЛЕКТ ПОСТАВКИ

- Модем ZyXEL OMNI ADSL LAN
- Руководство по установке
- Адаптер питания 220 вольт
- Соединительный кабель Ethernet
- Сплиттер
- Два телефонных кабеля
- Компакт-диск с документацией

Тем временем коллеги по цеху из Fantasy Flight Games и лично Кевин Уилсон нанесли настольным ценностям ошеломительный удар, выпустив в 2004 году почти трехкилограммовый... DOOM. Комбо одновременно вонзало в спину жертвы нож и давало увесистого пинка под зад. От двух до четырех игроков. Время обучения — жалкие 30 минут. Для детей от 12 и старше. 66 пластиковых миниатюр высотой около 80 мм, изображающих всевозможных инопланетных гадов. 68 строительных элементов для возведения путаных коридоров Union Aerospace Corporation. 14 дверных проемов. 113 фишек с оборудованием. 10 морских пехотинцев. Один путеводитель по сценариям. Настоящий хит! Играли все: один руководил инопланетным вторжением, трое отбивались как могли.

Многопользовательский походовый тактический симулятор — вот что такое настольный DOOM. Понятно, что любой уважающий себя «думер» от трех до тридцати трех должен иметь в коллекции настольный вариант предмета страсти. Несмотря на то что создатели необычного DOOM закладывались на широкую и массовую, игра вышла что надо — ведь в ее крови медики непременно отыщут присутствие сильнодействующих наркотиков Hero Quest и Space Hulk, давно запрещенных к продаже на этой планете.

МАТРОСЫ РЕВОЛЮЦИИ

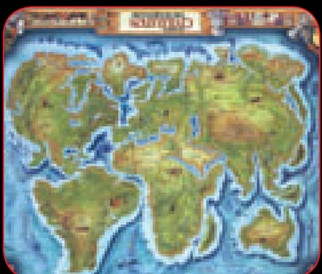
Экспансия КИ на территорию своих далеких предков только началась. В ответ на безобразную выходку конкурентов Eagle Games приговорила к принудительной настолизации Sid Meier's Pirates! Игра должна была выйти еще в прошлом году, но по каким-то причинам задержалась. «Eagle Games проделала фантастическую работу, создавая Civilization: The Boardgame, и мы абсолютно уверены в успехе настольных Pirates!» — долдонит голова Сида Мейера безжизненным голосом PR-человека Firaxis. Пластиковые корабли, пластиковые пираты, пластиковые сокровища — и все это за $44.99 по предоплате! Вес игры, к огромному сожалению, пока не объявлен.

Воспользовавшись заминкой, бойкие парни из Wizkids Games, у которых, кстати, теперь есть права на настольный Mechwarrior, вовсю торгуют Constructible Strategy Game «Pirates of the Spanish Main» (www.wizkidsgames.com/pirates), логотип которой попиксельно совпадает с «Пиратами Карибского моря». В России эту игру называют не иначе, как «Пираты Испанского моря» и очень любят, ведь набор для сборки небольшого флота стоит всего $3.19, а правила и сценарии можно бесплатно скачать из Интернета. 68 кораблей и 54 карты с сокровищами только в базовой версии! Несколько аддонов, включая Pirates of the Crimson Coast Game Pack, уже доступны, а в июне с.г. выйдут... «Пираты Революции», в которых к испанцам, французам и датчанам присоединится новая нация... Нет, американцы.

Дальше — больше. По слухам, EA совместно с Mattel собирается выпустить настольный вариант мегаблокбастера The Sims 2. Коллекционный набор персонажей, мебели и предметов интерьера из игры, несложные правила, обновление коллекции каждый сезон, распространение в супермаркетах и бутиках молодежных брэндов — совершенно беспроигрышный вариант. Vivendi отбирает кандидатов для создания настольного World of WarCraft: The Boardgame. Не исключено, что заказ достанется Fantasy Flight Games, которая вполне удачно поработала над RTS-конверсией предыдущей игры Blizzard.

Как многопользовательская РПГ будет выглядеть в настольном варианте, лично мне совершенно не ясно. Впрочем, еще два года назад мы многозначительно крутили пальцем у виска, услышав словосочетание «настольный DOOM». Сегодня создание board-версий популярных 3D-шутеров — стремительно развивающаяся индустрия. На подходе Rainbow Six: The Boardgame и Half-Life: The Boardgame (готовится отдельный набор правил и пластиковые декорации de_dust для Counter-Strike). Впрочем, главная интрига закручена вокруг id и грядущего Quake 4. Выйдут ли компьютерная и настольные версии легенды одновременно?

Похоже, дизайнеры настольных игр скоро перестанут обслуживать интересы немецкого среднего класса и займутся работой поинтереснее. Настольные и карточные игры обретают второе дыхание — стоимость разработки по сравнению с AAA-мастодонтами копеечная, а веселья и радости в доме ничуть не меньше. И как знать, возможно, какой-нибудь настольный Quake вдохновит очередного Мейера на создание чудной компьютерной игры. Стрелки часов на мгновение сольются в экстазе, первый спутник уйдет на новый виток, кукушка в часах с изумлением выпадет из гнезда — и все начнется сначала. Только это будет уже совсем другая история.


вверху Настольный DOOM произвел революцию в умах издателей и сделал возможным появление таких игр, как Half-Life: The Boardgame и коллекционного карточного Quake 4.
в центре Игровое поле настольной «Цивилизации» ничем не напоминает игру им. Сида нашего Мейера, однако каждый из нас сразу узнает в 3,5-килограммовой коробке близкого родственника.
внизу Microsoft пока скептически относится к настольному сегменту рынка КИ, ограничившись всего-то Age of Mythology. Впрочем, ходят сплетни о возможном появлении настольного варианта Halo, Jade Empire и... Flight Simulator 2006. Чудны дела твои, господи!



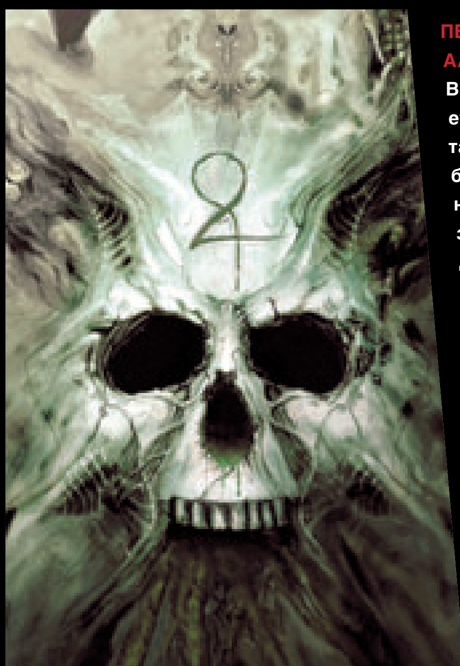








A-A-A BOMB

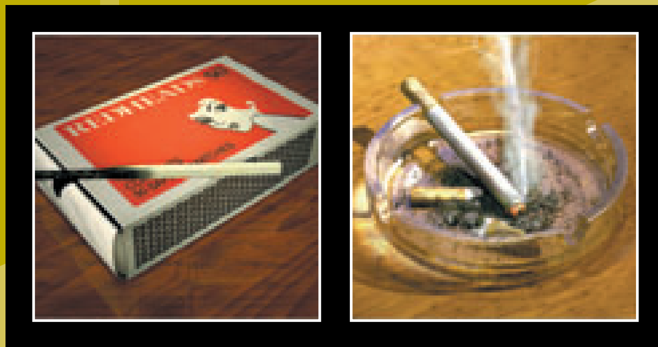


ПЕРВОМУ РУССКОМУ ААА-ТАЙТЛУ ПОСВЯЩАЕТСЯ

Вам в последнее время не снилось такое: покупаете игру, про которую во сне и наяву устали бить тамтамы («А!А!А!») и трубить трубы («Бвулок-буаст-буер»), дома зубами срываете с коробки целлофановые одежды... и обнаруживаете, что внутри все заполнено приторно пахнущей адгезивной спайдерменской супержвачкой? Что, у вас она была заполнена маленькими боевыми роботами из жевательного мармелада? патриотическими семенами подсолнуха? Это неспроста... Значит, мы все это чувствуем. КИ опять меняются, но в этот раз как-то навсегда — что-то топает, лязгает и надвигается... Вещие сны были подвергнуты нами толкованию — в традиционной манере, путем их соотнесения с реально происходившими и происходящими в индустрии явлениями. Результат — не бурлеск, не гротеск и даже не экстраполяция наблюдаемых, осязаемых и обоняемых индустриальных тенденций. Тотальная блокбастеризация — это наше с вами очень близкое будущее. Которое вовсю становится настоящим. Потому что оно, будущее, уже в работе.



a³-bomb, или уникальное торговое предложение



Конференц-зал без окон, не примечательный ничем, кроме необычно больших вытяжек с тяжелыми решетками под потолком. В центре зала — прямоугольный стол с одинокой солонкой посередине. За столом сидят двенадцать человек, все повернуты в сторону высокого черного кресла в «царском месте». На лицах — общее, строго нейтральное одухотворенно-озабоченное выражение, из-за чего отличить технического директора Филиппа «Дебаггера» Сыроватова от Мартина «Дока» Макса, звук-продюсера, почти невозможно.

Распахиваются двустворчатые двери отдельного входа, зал степенно заполняется Рубеном Ногоедовым, лукаво улыбающимся мужчиной левантинской внешности, из рукавов и из-за воротника которого упрямо лезет домашний коловор... то есть мех. Он издает нечленораздельное приветствие и падает в кресло. Остальные синхронно и еле слышно выдыхают.

РУБЕН НОГОЕДОВ: Ребята. Немасштабно мыслите, да. Кто придумал, что «Константин» — «американский ответ «Ночному бесчестью»? Знаю, не вы, и это вообще, в принципе-то, кино. Потому что вы бы уже здесь не работали. Но вам не надоело, что сравнение местного блокбастера, пусть и киношного, со средним по всему раскладу неместным фильмом вызывает смех да икоту? Хоть притворитесь, что вам не плевать!

Короче, у нас есть бюджет. AAA до последнего красного цента. Откуда — не твое дело, Даниил. Под бюджет нужно изготовить... что? Правильно, AAA-игру до последнего матьего пикселя. Да, я в курсе, что эта артель называется ZZZ. «И последние станут первыми». Потому что с AAA-деньгами мы должны выдать не просто Блокбастер, а Суперблокбастер. Уникальное торговое предложение. Талантище золотого народа и дешевый рабский труд — сила нашей страны. Смех считаю неуместным, господин Кривоплясов. Выйдите.

В остальной части стола поднимается еле слышный позитивный ропот.

ДАНИИЛ КАЛЫМИН, ПЕРВЫЙ СОПРОДЮСЕР *(задумчиво)*: А что мы вообще понимаем под «AAA-тайтлом»? Я вот не совсем...

РУБЕН НОГОЕДОВ: О. Давайте перетрем. *(Остальные радостно галдят.)* Начнем сначала. На скольких платформах выходит уважающая себя Большая игра? Бывает, что на одной, а бывает, что не выходит? Как смешно. Должна — на всех. И одновременно, потому что нам побоку люди, стремящиеся разжечь интерес к своей приставке. Нам нужны и ПК, и Две Консоли, и Третья Консоль, и Вымирающие Консоли, и даже Девиантный Компьютер. Мобилы — само собой. Ага?

ВСЕ: Да-да-да!

РУБЕН НОГОЕДОВ: А вот и нет! Я же говорю: Суперблокбастер. Значит, выйти он должен не только на том, на чем можно, но и на том, на чем нельзя. Я сказал: должен выйти, на содержание я клал и буду. Вы что, не видите, какие дисплеи отросли у плит и холодильников со стиральными машинами? Ха, а я вот вижу, и договоренность уже достигнута. Кем и как — не твое дело, Даниил. Да-да, о портировании нашей будущей игры на белую технику известного мирового производителя. Это бездарная симуляция обморока, Сергей. Не позорьтесь. И не пытайтесь протянуть руку к солонке. Лучше скажите умную вещь про матьего сеттинг.

СЕРГЕЙ ГУЖВИН, ВТОРОЙ СОПРОДЮСЕР *(без запинки)*: Втораямировая!

РУБЕН НОГОЕДОВ: Типовой пример геморроя мыслительного отверстия. Да, она героическая, но мрачная. Да, сильно раскручена, но правда в том, что высадка в Нормандии популярна из-за Малибу. Люди бегут из воды на пляж, поднимая брызги, — и это прокатывает, потому что у потребителя с морскими брызгами и пляжем ассоциируются удойные сиськи, а задуматься ему в натуре лень. Подрастет новое поколение, видевшее в детстве сиськи на фоне другого пейзажа, — и капут! Да, но высадка в морской пене еще долго будет значить, имейте в виду...

Кто-то выдыхает с астматическим присвистом.

РУБЕН НОГОЕДОВ: «Звездные войны», да? Или типа того? Лажа. Мыслите проще, господа. Кто там делает движения кистью? Световой меч показываете? Пустышка — выкидное светящееся лезвие, только что говорит «взбжжж!». Странно, что не поет и не разговаривает... Кто там пометки делает, а? Внемлите старому фрейдисту: не сеттинг популярен, а джедаи — потребитель-лузер любит себя с ними отождествлять. «Джедай не должен знать любви», да. То есть не потому что он лох убитый и женщин боится больше, чем мыла, а потому что долг перед галактикой и так сразу не понять. А что символизирует классический Сарлак и почему Скайуокер в него не падает, ясно каждому... Супергерой должен быть лоховатым, в общем... Да, я слышу, что вы говорите про Древний Рим. Если вам не нравится моя баня, так и скажите. А если вы про древнеисторические сеттинги, то должны помнить, что эстеты, желающие быть таковыми не в быту, а на работе, поглощаются не первыми и не вторыми консольщиками...

Один из сидящих за столом, стимулируя умственные усилия, кусает себя за палец.

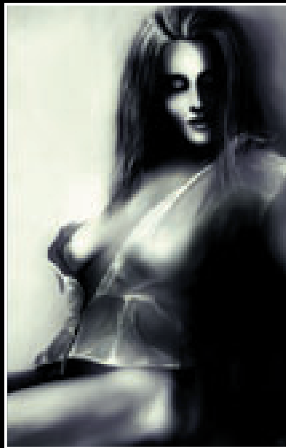
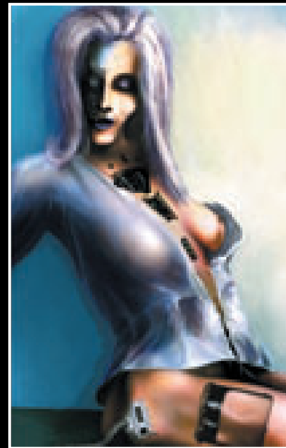
РУБЕН НОГОЕДОВ: Вампиры? Выработаны в дышло. Вампиры идут грабить банк, мля. Вампиры враждуют кланами, птыть. Вампиры-куклуксклановцы по дням вешают вампиров-ниггеров за ушко на солнышке... Кто сказал «вампир кусает нацистов за круп?». Правильно сказал. Ты, Даниил? Но, увы, не в тему — там вампир женский, рыжеволосый и хорошо сложенный, и вдобавок есть «пока не началось». Не началось. На меня показывают пальцем, надо мной смеются — именно мне подфартило не глядя отхватить бездаря даже по меркам «славянской фэнтези». Чувак лабает под Толкина и под Урсулку, решает скрестить Средиземье и Земноморье и получается у него Земноземье, что ли? Или Твердеземье... Ох и чурбан!

ГРИГОРИЙ КАСАВИН, ГЛАВНЫЙ ЮРИСТ: Зато Тассельхоф настолько бездарен, что не нарушает никаких копирайтов!

РУБЕН НОГОЕДОВ: Утешает. Но слабо. Поэтому вместе с игрой мы будем

ДАНИИЛ КАЛЫМИН: RTS? Потому что игроки любят обводить зеленой рамкой и посылать на смерть? Потому что в жизни очень часто посылают их, а они — почти никого и почти никогда? И потому что это просто? Нет? Нет...

РУБЕН НОГОЕДОВ: Во! Гейм-дизайнер, делайте зарубку: проще! Раш — и готово! Без зауми, с одним ресурсом максимум и без всяких эфирно-инсектоидных абстракций... А вообще не поэтому, Даниил. И то, что вы хотите меня послать, я запомню. Шутка. А может, и нет. Кто смеялся выясняет отношения со своими бабами. Которых должно быть много. Самого же идеального массового героя мы обозначим как джедая с яйцами. То есть как робкого, но все же с некоторым количеством яиц. Друг протагониста? В бою должен быть ценен, а так не соперник — заика, робот, грызун или оскопленный афроафриканец. Так как сами понимаете... да и игроки от намека на конкуренцию тушуются. Имена должны звучать дико для уха любой национальности — чтобы игроки на всех рынках были в равных усло-

справа «Трип-гласс — свежая, но очень простая концепция. Что греха таить, программистам ее навязали именно мы. Используя расположенные в разных местах мира зеркала, игрок может увидеть, во что превратится его герой, если будет следовать, так сказать, текущим курсом, причем в динамике, до самой смерти, хотя в Твердеземье с вами могут случиться вещи и похуже... Мгновенный срез, если хотите. Или — касательная к кривой жизненного пути...»

комбинация сеттингов, просекаете? У вас, что, у каждого тромбы в мозгу?

СЕРГЕЙ ГУЖВИН *(запинаясь)*: Н-ну, если Суперблокбастер означает все платформы... то, может, и все сразу сеттинги тоже?

РУБЕН НОГОЕДОВ: Шаришь! *(Гужвин обмякает.)* Но базовый сеттинг все равно будет. И он будет... фэнтезийным!

ДАНИИЛ КАЛЫМИН *(бодро)*: Правильно! Это не Вторая мировая, там снайпер не гибнет, и при случае еще и эльфийку можно поиметь!

РУБЕН НОГОЕДОВ: Не-а! И вовсе не поэтому. Многие из вас притворяются, что забыли, как кое-кто из нас приобрел права на писчие труды Тассельхофа... или как там себя называет этот упырек Васильев. Да-да, это сделал я. Если бы это сделали вы, то вы бы здесь уже не работали. Что делать, все покупали фэнтези, продвигать Тассельхофа, чтобы тыкать шутникам в нос тиражами продаваемого и потому великого писателя земли русской, и если нашим дорогим маркетологам придется раздавать на улицах накладные эльфийские уши или что там у них не как у людей, то мы на это пойдем. И поэтому так называемую «вселенную Тассельхофа» мы отдадим на... поругание, да — нормальному сценаристу, вместе с нашими пожеланиями по ее поводу. С конструктивными, Сергей. То, что вы предлагаете, это космология не для масс. Да, сценарист — суперхьюман, затворник, анахорет, живет в тайге, часто стреляет в гостей... Не дрожите, с ним уже договорились. Альпинисты дошли, хотя собак почти всех по дороге поели. Замечания по жанру? Просьба мыслить проще, друзья.

над моей приверженностью учению Фрейда? — Вам придется дослушать до конца. Итак. Кроме Эроса, есть еще и Танатос, влечение к смерти, как правило, к чужой. Записывайте, записывайте... Ничто так не возвышает массового игрока в собственных глазах, как чинимый им геноцид. В ролевых играх про геноцид только рассказывают, а в RTS массовые убийства составляют содержание геймплея. Ничто так не освежает, как геноцид, а добрые дела нравятся, только когда они эпические, красочные, то есть те же преступления против человечества и других рас. И разрушение сооружений красочными праздничными взрывами, ясный пень. Делайте заметки, засони... Но ролевой элемент — он необходим. Массовое убийство требует главного вершителя, который между злодеяниями маленькими кусочками виях... Да, озвучивать болванчиков должны приличные люди, на уровне Удава и Шерлока, имейте в виду, господин главный по звуковой части...

СЕРГЕЙ ГУЖВИН: Рубен Ильич, а остальные жанры? Ведь ААА-тайтл должен быть всем для всех, как Юлий Цезарь, и таким же многофункциональным...

РУБЕН НОГОЕДОВ: Опять про Рим?! Ладно, сделаю вид... Сейчас, короче, кто-то продвигает идею, что все игроки на самом деле умные. Зачем — пока не можем понять, но найдем кто — уроем. А так как пока не нашли, придется сделать элементы квеста. Не морщиться! Будем в пределах разумного рисковать. Покайтесь между собой и назначьте кого-нибудь автором на крайний случай. А то, что многие, кроме вашего любимого меня, за этим вот столом уже врубаются в суть идеи Сверхб-

локбастера, прямо-таки приводит вашего любимого меня в хорошее настроение... Про технологию у нас кто будет говорить?

ФИЛИПП «ДЕБАГГЕР» СЫРОВАТОВ *(отрывисто, нервничая)*: Техническое исполнение — попомпезнее. Будут объемные взрывы, объемные... крики. Чтобы смотрелось красиво. И слышалось. Но чтобы жалели, что у них нет. И побежали за новой. Дураки, они не знают, что и на такой, самой крутой, не будет. Потому что выйдет еще. А мы можем намекнуть, что идеальное качество — на той,

Рубен Ногоедов достает из кармана «Вальтер ППК» и негромко стучит рукояткой по столу.

РУБЕН НОГОЕДОВ: Кто опять лезет в солонку? Это у нас намечается на потом. А сейчас мы выпьем кофе и сразу перейдем к тому, как мы это будем впаривать и продвигать. Ох, как же мы им впарим! *(Делает непристойные жесты в области бедер, все развратно хохочут.)* Так, маркетинг ко мне. Где Егор? Позовите мне Егора! Почему он опять опаздывает?

и сеттинг мы выбрали в результате СОВМЕСТНОГО обсуждения, Егор Леонидыч?

ЕГОР КАТАЛОВ *(смотрит на Калымина, как на мокрицу)*: Ты думаешь, это имеет хотя бы МИНИМАЛЬНОЕ ЗНАЧЕНИЕ, Даня? Итак, слушайте. Я договорился с Intel и AMD, будем продвигать их технологии в нашем продукте. Да, одновременно. Сыроватов, подумай вслух, как это можно технически реализовать...

ФИЛИПП «ДЕБАГГЕР» СЫРОВАТОВ *(порывисто вскакивает, истерически хохочет, потом вдруг хватается за*

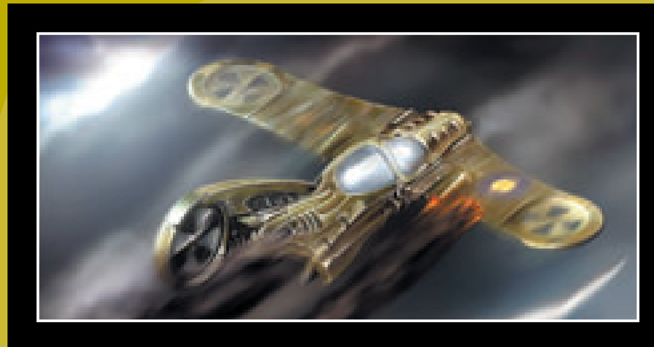
В зале повисает тяжелая пауза. Всем очень стыдно.

РУБЕН НОГОЕДОВ: Игры, Егорушка.

ЕГОР КАТАЛОВ: Игры? Ну да, игры.

ДАНИИЛ КАЛЫМИН *(робко)*: Егор Леонидович, но мы еще не знаем, как будет называться наша игра...

ЕГОР КАТАЛОВ *(похож на паровоз, остановленный на полном ходу)*: Боже мой, Даня! Когда ты наконец расстанешься с подгузниками? Оглянись по сторонам. Какая на болт разница, как будет называться ваша игра, если Intel и AMD мечтают с



справа «Аэроплан Дубровского со временем приобрел дополнительные пропеллеры, но летать лучше не стал, напротив — мощные двигатели фантастической машины тянули его в разные стороны, пилот в кашемировом пальто растерянно озирался по сторонам, пытаясь определить по звездам направление на Цюрих. Небо было затянутой плотной пеленой туч...»

что через два года. Потому что все шестисотдолларовые видеокарты гуляют по тестовым отделам журналов и всякой прочей медии. Нам за все за это подкинут, ведь вы помните. Тайный пакт об отказе от оптимизации, ну вы же знаете. *(Все мотают головами.)* Правильно, лучше не помнить, как мы скрепили клятву. *(Присутствующие опускают глаза.)*

РУБЕН НОГОЕДОВ: Последние версии троллопов, лифтингов... или как их там — баггеров? И бамп. И параллакс. Оки-доки? Есть мелочи, про которые мы могли забыть?

Все раскрепощаются, кричат наперебой.

ВСЕ: Хичхайкеров! Серферов! Лесбиянок! Сло-мо! Сло-мо! Лесбиянок в сло-мо! Единоборства! Гладиаторов! Онлайн! Лесбиянок-гладиаторов! Это уже было в «Симпсонах»! Тогда онлайн! Путешествия во времени и поперек! И побольше концовок!

В комнате с хлопком материализуется молодой человек (или он просто вошел через потайную дверь?) в черной шелковой рубашке, мятых льняных брюках и очках с черной пластиковой оправой, как у режиссера из Mulholland Drive. Окружающие чихают, учуяв легкий запах серы. Это Егор Каталов, директор по маркетингу.

РУБЕН НОГОЕДОВ: Что у тебя, Егорушка?

ЕГОР КАТАЛОВ *(уверенно, напористо)*: Все готово. Сделал несколько звонков, провел пару встреч, ситуация складывается благоприятная, надо брать быка за рога... *(Пружинистым шагом подходит к доске для презентаций, эффектно откидывает занавес. На доске — переплетение направлений основных маркетинговых ударов и закодированные обозначения вроде «мультибрэндинг», «4D-отдача», «атака через Интернет», «давление на розницу».)* Итак, мы начнем с...

ДАНИИЛ КАЛЫМИН: А ты не хочешь сначала узнать о том, какой жанр

голову и падает под стол. Слышится сбивчивая речь): Intel? AMD? Я же просил... Предупреждать... Хотя бы толику уважения... Это переходит все границы. Это просто невозможно, немыслимо...

РУБЕН НОГОЕДОВ *(кивает Каталову)*: Ты же знаешь, Филипп, как мы любим говорить в нашей компании: «Тот, кто не может, ищет оправдания, тот, кто может, ищет...» Что ищет, Филипп? Правильно — способ, Филипп.

ЕГОР КАТАЛОВ: Вот именно, способ. Я свою часть работы сделал, теперь вы *(обводит презрительным взглядом присутствующих)* приложите хотя бы мизерное усилие. Я что, слишком о многом прошу? Вы хотя бы примерно догадываетесь, каких трудов мне стоило убедить двух ведущих производителей процессоров назвать свои будущие чипы в честь нашего продукта? Одновременно? А? Вы понимаете, какая ответственность? Вы отдаете себе отчет, насколько это важно для продвижения нашего уникального фильма?

нами работать?.. Да, забыл сказать. nvidia и ATi также проявили интерес и готовы к сотрудничеству. Осталось согласовать некоторые технические моменты *(Сыроватов, так и не вылезший из-под стола, издает полный страдания стон)*. Если мы успеваем к следующему Рождеству, пойдем в бандле с новыми видеокартами. Это гарантирует нам как минимум три миллиона копий только через этот канал. Дальше. Рубен уже сообщил, что достигнута предварительная договоренность с Крупной Японской Корпорацией, которая собирается выйти на рынок электронных развлечений с линейкой холодильников и стиральных машин. В Японии, как оказалось, Тассельхоф — второй по популярности писатель после Сэйсенагона. Когда они услышали, что у нас с Тассельхофом контракт, вцепились в шнурки и до аэропорта не отпускали. Хотя до этого смотрели несколько более косо. Условия слишком выгодные, чтобы отказываться, с их рекламным бюджетом они выведут нас на такую орбиту,

которая не снилась Halo 2, господа. Но они хотят эксклюзив.

МАРТИН «ДОК» МАКС: В жопу японцев! Я не понимаю, как делать игру для холодильника. Где у него динамики? а саб — где?!

РУБЕН НОГОЕДОВ: Мартин, свои сексуальные фантазии я прошу оставить при себе. Ты хотя бы примерно представляешь, СКОЛЬКО холодильников будет продано в следующем году? PS2 отдыхает. Ландшафт игровой индустрии стремительно меняется, и, чтобы выжить, мы должны приспосабливаться. Наша позиция должна быть твердой, но гибкой. Я видел эти холодильники, на них вполне можно играть. У них есть дверь... даже две. Ручка для выбора температуры... Небольшой, но яркий экран. Если получилось с N-Gage, чем хуже стиральная машина?

ВСЕ *(неуверенно)*: Да, конечно... Ну, раз такое дело, то...

РУБЕН НОГОЕДОВ: Хорошо, что у нас по плейсменту и лицензиям?

катания на тобоггане, коробки для детских завтраков, коллекционные резиновые миниатюры 2:1, трусы с горизонтальным гульфиком и надписью «Маг Твердеземья» и «Тассельхофа — в президенты РФС» пятнадцати фасонов, часы с кукушкой, календари, постеры, ноутбуки с логотипом игры, надувные шарики с жидким азотом и куча другой «сувенирки». Мы будем в каждом доме, Рубен. Мы затрахаем им мозги до смерти.

РУБЕН НОГОЕДОВ: Хорошо! Но недостаточно. Нам нужна поддержка прессы. Рекламный бюджет позволит открывать ногой дверь в кабинеты главных редакторов самых популярных изданий мира, но я с детства был противником любви за деньги. Я хочу, чтобы журналюги любили нас за то, что мы клевые. Я хочу, чтобы они хотели нашу игру. Я хочу, чтобы они заставили хотеть нашу игру всех остальных. Я не прошу многого: просто сделайте легенду, объект страстного желания. О нас

Вчера на интернет-форуме вычислили двух наших агентов. Хотели линчевать, пришлось инициировать программу защиты свидетелей. Готовить интервью стало адовым трудом. Их уже не устраивает продюсер, они не согласны не меньшее, чем креативный продюсер, а некоторые требуют выдать им гейм-дизайнера. Поток вопросов слишком велик, мы не успеваем копировать ответы.

РУБЕН НОГОЕДОВ: Усильте коллектив гейм-дизайнеров. Возьмите пять, шесть специалистов. Какие проблемы?

СЕРГЕЙ ГУЖВИН: *(неуверенно)*: Может быть, привлечь настоящих гейм-дизайнеров? Кто, как не они, могут рассказать об игре интересно и с огоньком?..

МАРГАРИТА КРУТИЗАДЕ: Ты давно разговаривал с настоящим гейм-дизайнером? Это асоциальные, немытые типы. От них пахнет, они совершенно не смотрятся в кадре. А темы для разговоров? Пыц-пыц, бац-бац. Мы готовим собственных

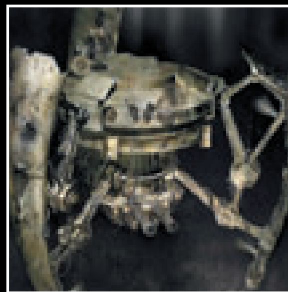
РУБЕН НОГОЕДОВ: Для нового проекта нам понадобится фронтмен экстра-класса. Подумай, кого бы мы могли пригласить. Время еще есть. Ты представляешь себе масштабы наступления? После периода радиомолчания мы должны не просто всплыть — мы должны воздвигнуться из-под воды, как тысячетонный Годзилла. Мы должны быть на каждой полосе, в каждой заштатной газетенке. Календарный план утечек информации должен лежать на моем столе к воскресенью. Кроме того, надо поработать над скандалами. Код будем красть?

СЕРГЕЙ ГУЖВИН: Не в этот раз, Рубен Ильич. Исследования показывают, что этот прием уже не так эффективен. Нужно искать новые приемы.

МАРГАРИТА КРУТИЗАДЕ: Отдел вторичной переработки эксклюзивных скриншотов может не выдержать нагрузки в активную фазу кампании. Не хотелось бы повторить тот страшный случай с двумя одинаковыми обложками... Я планирую несколько

справа Примерно так будет выглядеть новая игровая приставка на базе стиральной машины. Яркий двухстрочный экран, две секции с раздельной закладкой белья, эргономичное управление. «Наше многофункциональное мультимедийное устройство произведет революцию в современной игровой индустрии. Мы переопределим понятие «электронные развлечения»!» — заявил вице-президент Крупной Японской Корпорации по культуре и коммуникациям Хикару Миямото.





слева «Эстетика разрушения должна быть тотальной. В белоснежный, с гладкой поверхностью, не прокопченный, не полусгнивший и не простреленный в пятидесяти семи местах мехобот никто не поверит. Боевая техника не должна нести хаос, она сама должна быть хаосом...» (Алекс Кривоплясов, арт-директор.)

ЕГОР КАТАЛОВ: Производитель питания для домашних животных, сотовый оператор в Мозамбике, пара FM-радиостанций, несколько мужских журналов, сеть кинотеатров и еще... вторая в мире сеть фаст-фудов! Два миллиона точек по всему миру. Главный герой должен не реже одного раза в пять минут показывать в кадре продукт и произносить текст: «ShiteBurger — это искушение!».

РУБЕН НОГОЕДОВ: Говно вопрос, дальше.

ЕГОР КАТАЛОВ: Две настольные игры, линейка одежды для экстремального

должны писать газеты и журналы, в которых ни разу не появлялось (и никогда потом не появится) словосочетание «компьютерная игра». Крутизаде, сколько это стоит?

Над столом всплывает точеный силуэт Маргариты Крутизаде, начальницы пресс-службы. Ее внешний вид источает позитивную энергию и понимание стратегических задач, стоящих перед компанией.

МАРГАРИТА КРУТИЗАДЕ: Дорого, очень дорого. Дешевле будет купить рекламу. Мы теряем лучших людей.

гейм-дизайнеров, креативных продюсеров и с некоторых пор — директоров студий. Это профессиональные актеры, харизматичные, с хорошо поставленными голосами, блестяще владеющие своим телом. Только специалисты такого класса могут действительно эффективно представлять интересы проекта в прессе. Оставь своих компьютерных заморышей работать у экранов, Сережа. Помните Дэйва Перри из Shiny? Криса Тейлора? Неужели вы думаете, что Джон Ромеро, человек с ТАКОЙ внешностью, когда-либо дотрагивался до клавиатуры?!

пресс-туров: Турция, Бора-Бора, ЮАР... Презентацию игры организуем в Лондоне. Это будет незабываемое зрелище, гарантирую лично.

РУБЕН НОГОЕДОВ: Хорошо, работаем. Что у нас следующим номером программы?

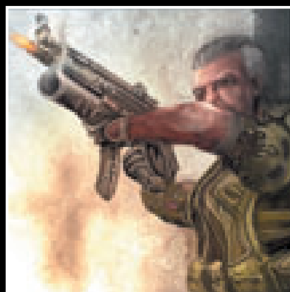
ДАНИИЛ КАЛЫМИН: Сценарий. Который мы заказали, но пока не оплатили. Кстати, он прилетает. Сам. Завтра. В девять.

РУБЕН НОГОЕДОВ: О. О-о.

Расшифровка с магнитной записи майоров Николая Третьякова и Олега Хажинского.

страсти по васильеву

сценарий



справа В офисе г-на Ногоедова висит портрет Идеального Продюсера: днем он громит из подствольника головной офис конкурентов, разрабатывающих киберпанковский шутер «Стальная сыпь»...



слева ...а ночью обдумывает новый киберпанковский шутер с элементами квеста и стратегии под названием «Ржавые ногти». Или, может быть, проводит новый внеплановый брифинг-телеконференцию. Начинается брифинг словами «помню, как-то раз в Соликамске...»

Он меня спрашивает: «С чего, мой милый, начинается игра-блокбастер?» А я не знаю. Я в кино работал. Он говорит: «Давай перефразирую. Без чего мы НЕ МОЖЕМ начать работу над игрой-блокбастером?» Я молчу. «Без сценария! — говорит. — Где?! Где-е?! Писатель литосному сдал? Сценарист литоснову принял?!»

Рожу, гад, отъел — во.

«Все будет, — говорю. — Просто еще диалоги не переписаны. И вторая концовка не совсем готова. На фоне звездного неба.» Он тогда матом. «Касабланку, бЛн, пишешь?! Сеттинг тебе дали?! Жанр дали?! Блн! Хрн! Пдр!» Убить грозится.

Я же знаю, он с питерскими на короткой ноге. Страшно.

Барабанные палочки, говорит. Из ребер, говорит. А-а-а.

Жанр! И это вы, уроды (ненавижу, ненавижу!), называете жанром?! «Идиллическая комедия в тональности экзистенциального хоррора» — это жанр! «Конспирологическая мелодрама с оттенком неуклонно реющей смерти» — это жанр! А тут не жанр, а тяжкий оттиск Большой Чугунной Печати. «Жанр должен быть четким! Как команда. Как выстрел.» RTS. Убили.

Хорошо хоть «с ролевыми элементами».

Сеттинг — вселенная произведений г-на Тассельхофа. В ста пятидесяти томах. Сколько они этому Тассельхофу (наверняка псевдоним. А по паспорту он Сергей Васильев) заплатили? Сколько?!

Вселенная! А? Зачем мы здесь? Куда мы идем? Литоснову я смотрел. Одни черные дыры. Про нас напишут на коробках и рекламных полосах. Тассельхоф — и рядом я. Я, а рядом Тассельхоф. RTS. Я не играю в RTS. ФЭНТЕЗИ. Хуже только «милицейский боевик». Хуже, хуже.

А он, похрустывая желваками, еще просит: изобрази, мол, высадку в Нормандии. Чтобы на коробку пошла. Чтобы народ, сука, сразу почуял. Ну, будет тебе Нормандия. Финальная битва. Ди-Дэй! С орками-пиратами. И сухопутными осьминогами.

Фэнтези избрано Богом. RTS есть хорошо. Автотренинг.

Не помогает.

Избранные места из произведений г-на Васильева: «Поискали следы кровавого преступления, но ничего не нашли»; «В этот раз он орал не хуже петуха, и теми же словами»; «Наемники, коротая время, перемалывали кости Садура, оставшегося под скалой». А я, между прочим, им «Анну Каренину» предлагал в качестве литосновы. Хорошая книжка. Или там из сестричек Бронте что-нибудь. Шутер по Шарлотте. РПГ по Эмили. Стратегия по Энн. Такие бедные! Такие больные! Такие талантливые! Увы и ах. Но — будет вам RTS по Тассельхофу. С ролевыми. И Нормандия будет. Я ВГИК кончал! Я вам покажу страсти по Васильеву!

Начнем со сцены кровавого преступления. Как в фильме «Семь». Оно, кажется, должно быть в полигонах? Или чем они там пользуются? Не беда. Это будут заляпанные кровью полигоны. И про петуха хорошо. Напишу арию. О, это идея! Надо оперу замутить. Из этого выйдет настоящая опера с кордебалетом, хорами и великолепными партиями. Главное — с мясом выдрать действующих лиц! Как там у Васильева? «Уголино — маг первой категории». Бас. «Альфонсина — его дочь». Колоратурное сопрано. «Грок — герой». Баритон. «Сфорца — эльфийский принц». Тенор. «Испарана — амазонка». Меццо-сопрано. «Бетани — дочь трактирщика». Лирич. сопрано. А также орки, некроманты, пираты, гладиаторы, солдаты, мажордомы, искатели артефактов, драконы, говорящие мечи и др. Господи! У него говорящий меч женского пола! Митральина. Покажите Васильева психиатру, а? Ох, он же сам психиатр... Тогда покажите меня. Но не ему.

Характеры действующих лиц есть. Осталось подготовить кое-какие лейтмотивы. Ладно, пишу хор некромантов и пляски амазонок...

Блокбастер-опера! Такого еще не было. Удавятся.

Все-таки я гений. Но — диалоги! Какими же все-таки словами наемники перемалывают кости бедному Садуру? Галантными? Умными? Компанейскими?

Понял! Все пойдет белым стихом.

Открывающий ролик — это главное. На него все смотрят. Не заметить открывающий ролик нельзя. Даже при очень большом желании.

«Ранее утро. Улицы перед дворцом Сфорцы. Непрерывный поток людей, животных и повозок. В небе сонно гоняются друг за другом два дракона. На перекрестке — Грок в костюме ассенизатора»...

Наконец-то они увидят настоящий мир Васильева! Впрочем, он даже лучше, чем настоящий. Наконец-то они поймут, как все было на самом деле! Все лягут. Вместе с игрой придется продавать складные носилки. «Поэтика блокбастера есмь поэтика разрушения», — любит говорить, почесывая волосатую грудь, г-н Продюсер.

«Дворец Сфорцы взрывается. Полная интерактивность! Во время взрыва мы должны видеть, как взлетает на воздух бастион, как рассыпается в мелкую пыль башня, каждый из четырех отдельных взрывов порождает гигантскую тучу разъяренного пламени и дыма, которая взмывает к серому небу, и, поскольку взрывные волны от грамотно расположенных бочонков с порохом направлены в сторону улицы, тела прохожих или мгновенно охватывает пламя, или их подбрасывает в воздух, словно марионетки на веревочках, пока их полет не прерывается столкновением с летящей повозкой, к которой все еще пристегнута горящая лошадь, а зонтики, вырванные из рук дам и поднятые

в воздух ударной волной, или сгорают на лету, или же парят, покачиваясь, на фоне серого неба, пока медленно не опускаются на обломки...»
Общий план. Крупный план. Очень крупный план! Опять общий.
И чтобы ролик ненавязчиво перетекал в ИГРУ! Внезапно появляются эластичные рамочки. Разорванные тела можно выделить, реанимировать и заставить танцевать фанданго. При игре за некроманта смерти не будут восприниматься смертями! Смерть — это аттракцион, полный героики, святости и патетики! Как в фильмах Джерри Брукхаймера. Как в фильме «Перл-Харбор». Кстати, о фильмах Джерри Брукхаймера...
В этой игре должна быть возможность замедления времени! Что еще? Повторы лучших моментов. Замедленный полет трассирующей стрелы (арбалетного болта, камня из пращи или вываленной в извести для лучшей сохранности головы, брошенной специальным головометательным устройством).
Жизнь всего одна. Зато бесконечная. «Япитерджексон» — редактор для нарезки эпических фэнтези-фильмов из игроматериала. Фильмы можно будет выкладывать на сайт. Каждый год на сайте будут вручаться награды за лучший фильм, лучший монтаж, лучшую операторскую работу, лучшую режиссуру, лучший звук, лучшую музыку, лучшую женскую, лучшую мужскую, лучшую роль второго плана, а также за достижения всей жизни.
Так, еще арсенал. Не забыть карманного огнедышащего Годзиллу. Или карманную огнедышащую бабочку? Нет, лучше Годзиллу. Дворцы. Храмы. Жрицы-красавицы. Между кровавыми сценами боев — интерактивные сцены настоящей женской дружбы и, не побоюсь этого слова, любви между вышеупомянутыми жрицами. Черт, была же у Васильева героиня-проститутка? То есть, конечно, у него все героини проститутки, но в каком-то случае это была всего лишь сухая констатация факта. Увы.
Зритель не может без любви. Особенно однополой. Особенно женской. Игрок, я полагаю, тоже. Не забыть форсфидбек во время любовных сцен.



справа «Вы будете смеяться, но катаклизмы в игре будут происходить абсолютно спонтанно. Да-да, это она, самая секретная часть кода. Мы и сами не в курсе, какая напасть приключится с Твердеземьем на вашем компьютере. Комета ли это? Не знаю! Возможно, это Некрофакеры из другого игрового континуума, о которых игра узнала, прочесав ваш жесткий диск. Огненный элементаль с тремя ногами? Не поручусь. Наверняка знает только он сам... Да, можно будет спросить его самого...»

Спецэффекты. Замедления времени мало! Мало!! Время можно будет ускорять!!! Можно будет играть с конца, с начала и с середины в обоих направлениях сразу. Игра будет записывать все сделанные ходы и предугадывать еще не сделанные. Игрок может отправиться в будущее — основываясь на статистике прохождения предыдущих уровней, и игра это будущее во всех подробностях смоделирует. Да! А если никакой статистики нет? Тогда наш блокбастер попросит игрока составить свой психологический портрет, срочно прогонит этот портрет через все уровни и таким образом выработает статистику! «В какой именно момент своего пятого прохождения «Войны двух колец» вы хотели бы отправиться?» Да! Да!
Он мне про конкурентов рассказывает! World of WarCraft? Не жить!
Кстати, разве оно называется «Война двух колец»? А, да. Потому что две альтернативные концовки. И посередине — гвоздик геймплея. Нет, говорит, «Война двух колец» не пойдет. И точка.
Тогда... Тогда... «Битва за Твердеземье»! «БзТ».
Удастся ли существующими аппаратными средствами достоверно передать запахи? А порхание с континента на континент на драконах? И не только на драконах. Джонки! Галеоны! Галер-р-ры! Вода. Лучше настоящей. Кораллы, акулы, караулы, затонувшие корабли, затонувшие драконы, затонувшие дельтапланы и даже целый затонувший континент (в натуральную величину). Эпохальных масштабов исторические события. В самый раз для RTS. Ролевой элемент? Тонко передадим внутренний мир Грока, Гранитного, Победитового, почти Мифрилового Героя без страха и упрека посредством каждого отдельно взятого скилла! Вот вам цифры по его сверхвысоким морально-волевым качествам, вот трофеи, оставшиеся после его бесчисленных подвигов, вот его жизнь, а точнее, бессмертие.
Он не хочет, чтобы у игрока возникали нездоровые ассоциации. Кто такой Сэм Фишер? Кто такой Морпех? Какой еще Рядовой Райан? Мы воплотим в жизнь новый тип Сверхгероя. Грок будет Джомолунгмой каменных мышц. Испарану оснастим красивой грудью сексбомбистского профиля, ноги приделаем к подбородку. Кстати, подбородок Грока никогда не покинет благородная трехдневная щетина. Лицо? Вы сказали «лицо»? Не буду скрывать. Перед моим внутренним оком Грок предстает кем-то средним между Брэдом Питтом и Чебурашкой, а Испарана — мичуринским гибридом куклы Барби и Анастасии Вертинской времен «Человека-амфибии». В обыденной жизни наш Герой не особенно заметен: из школы гладиаторов его исключили за плохую посещаемость, он несобран, трудится ассенизатором в Поросячьем переулке, но когда приходит Час Великих Испытаний, у него отрастают широченные ангельские крылья (как символ его великой Защитной миссии), он становится знатоком всех-всех видов восточных, западных, северных и южных единоборств, немедленно обучается управлять парусной шхуной и стрелять из осадных орудий... А еще он — в глубине тонкой ранимой души! — Главный Романтик Вселенной, всегда готовый уйти до восхода за мглистые горы за кладом старинным из сказочных стран. Он всегда идет до конца. Всегда побеждает. Полубог! Новый персонально-героический миф. Конечно, фактически это апгрейд мифа Васильева, который, в свою очередь, является апгрейдом какого-нибудь вечнозеленого старого доброго мифа, о котором слышали все. Возможно, даже древнеславянского. Мы просто обязаны, наравне с создателями Сэма Фишера, Морпеха и Рядового Райана, вбить в массовые головы нашего Сверхгероя. Это должно стать опорной точкой для последующих приквелов, сиквелов, аддонов... Словом, нашего счастливого безбедного будущего, г-н Продюсер.
Под видом орков-пиратов мы должны продать массовому игроку таких Противников, Злодеев, Чужих, которых свет не видывал. Игрок должен

быть готов грызть их зубами, душить своими руками прямо в колыбели, не выходя из экрана загрузки! Никакой подделки. Никакой картонности. Страшенные щетинистые морды, агрессивные повадки, ясная матерная речь. Обезьяны впечатлять! В смысле — обязаны...

Мы должны, несмотря ни на что, бояться за нашего Сверхгероя.

Конечно, не стоит забывать и институт Союзников. NPC второго плана. Настоящего Друга (негра), который всегда в тени, но рядом; Красивую Девушку (а лучше — пару Красивых Девушек) с впечатляющими вторичными половыми, но при этом кристально целомудренную, «правильную» («хороший ты парень, Испарана!»); Старшего Товарища (слепого монаха), всегда готового дать Мудрый Совет, иногда злоупотребляющего (слабость, простительная человеку с большим сердцем!) крепкими спиртными.

Обе альтернативные концовки — хеппи-энды. Это свежо.

любимых, матерей. Вы довольны, г-н Продюсер? Счастливы? Вот вам Зрелище. Вот вам Аттракцион. Вот вам Жанр. Вот вам хорошо знакомая, но все равно манящая, не до конца изведанная территория Сеттинга. Спецэффект продолжительностью в трое суток. Это за Героя. А потом еще пять суток за Злодея. А потом... Я художник. Я хочу, чтобы зрелище, к которому я так крепко причастен, приносило сверхудовольствие не только Массовому Игроку! Пусть сойдут с ума даже те, кто никогда не играл. Если бы Шекспир писал сценарии к RTS, он был бы мной. Во имя спасения нашего полуразрушенного (в результате варварской агрессии орков-пиратов под водительством дважды воскрешенного чародея Мегатрона) маленького пасторального мира (он больше не твой, Васильев!), во имя великой личной любви с Бетани, Испараной, Бетани и Испараной, и безымянными, но многочисленными женщинами в белых одеждах, во имя счастья Вселенной (она тоже больше

игрока: используя интерфейс RTS (эластичную рамочку), заставить двух гномов-судмедэкспертов собрать все части тела в корзиночку. На сложном уровне: один из гномов, увидев две головы одновременно, тут же падает в обморок. Ролевой элемент: накопление трофеев (кольца, браслеты, коронки). По выполнению задания включается СЦЕНА С НАЕМНИКАМИ.

СЦЕНА С НАЕМНИКАМИ

ПЕРВЫЙ НАЕМНИК *(жуя)*: А где Садур?

ВТОРОЙ НАЕМНИК *(сплевывая)*: Под скалой остался.

СЦЕНА ПОСЛЕДНЕЙ БИТВЫ

Эпическое поле боя под кровавыми облаками. Армия орков-пиратов (5 млн. в кадре) сшибается с объединенной армией людей, эльфов и гигантских тарантулов (16 млн.). Мы отчетливо различаем капли крови на лезвии говорящего демонического меча Грока, возглавляющего объединенную армию, сочащиеся сли-

Ухмыляющийся орк-предводитель (2 метра 8 сантиметров) нависает над Гроком, замахиваясь двуручным топором. Крик отчаяния, проходящий по рядам армии людей, эльфов и гигантских тарантулов, усиливается. Наплыв: армия сухопутных осьминогов ликует и потрясает знаменами, хоругвями, баннерами, билбордами и транспарантами.

МУСТАФА *(негр)*: Что я наделал! Бросается в вулкан.

ГРОК *(вскакивая)*: Ага!

АРМИЯ ОРКОВ-ПИРАТОВ: Ах!

Грок побеждает армию орков-пиратов.

ЛЮДИ, ЭЛЬФЫ И ГИГАНТСКИЕ ТАРАНТУЛЫ: Грок! Мы думали, ты парализован!

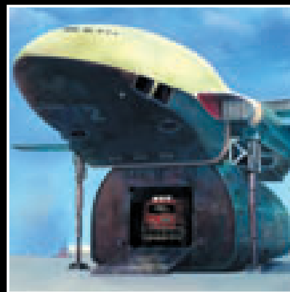
ГРОК: Я хотел, чтобы вы так думали! Но на самом деле я...

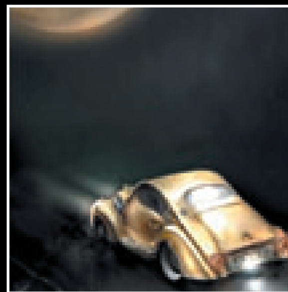
МЕЧ ГРОКА: Он просто притворялся, болваны!

ГРОК: Дорогая, позволь я им все объясню.

Объединенная армия эльфов, людей и гигантских тарантулов ликует.

справа Загадочные инвесторы не только помогли с финансами, но и обязались в течение всего периода разработки снабжать коллектив ZZZ всякой всячиной. Седьмым рейсом прибыла цистерна Очень Известной Липкой Газировки для заполнения корпоративного бассейна в день рождения Мартина «Дока» Макса. Внутри емкости прятались три супермодели...





слева Украшение со стола Рубена Ильича Ногоедова, лично. По его словам, Volkswagen Beetle преодолел бы расстояние от офиса ZZZ до Луны за среднее время разработки блокбастера (один год). «И это не случайное совпадение, — вмешивается Рубен наш Ильич. — Полотно напоминает мне, что главное — не останавливаться...»

А Васильев? Что Васильев? Мой сценарий просто обязан класть на первоисточник с прибором. ВСЕ БЛОКБАСТЕРЫ ДЕЛАЮТ ЭТО. Первоисточник ничто, зрелище — все, как любит говорить, выйдя из сауны, наш обожаемый г-н Продюсер Рубен Ногоедов.

Флэшбэки в прошлое и будущее, причем визуальные реконструкции прошлого-будущего будут в три раза детальнее, красочнее и продолжительнее, чем сама игра, здоровая доза метафизики («Матрица»!) и философии (Пратчетт!), и слезы, крупные светлые слезы жен,

не твоя!) со всеми ее черными дырами включительно. Все это (и многие другие штампы, внедренные в массовое сознание, а также, да-да, все мыслимые базовые архетипы коллективного бессознательного) является неотъемлемой частью блокбастера. Все это является неотъемлемой частью моего СЮЖЕТА.

Летающие фрагменты сценария:

МЕСТО ПРЕСТУПЛЕНИЯ

Светлица. Разбросаны ноги, руки, головы (четыре штуки), внутренности. Крови нет (выпили вампиры). Задача

зью раны на телах орков, морщинки под мудрыми, много повидавшими глазами полководцев...

МЕЧ ГРОКА *(женским голосом)*: Ты меня больше не любишь?

ГРОК *(мужским)*: Люблю!

МЕЧ ГРОКА: Я тебе не верю!

Грок и его меч убивают много орков. Победа близка.

Мустафа, человек-предатель (негр), тыкает Грока в спину кинжалом, отравленным парализующим ядом. Грок парализован. Крик отчаяния проходит по рядам объединенной армии людей, эльфов и гигантских тарантулов (16 млн. криков).

Раненые орки умирают. Осьминоги отступают к морю. Вулкан извергается. Затемнение.

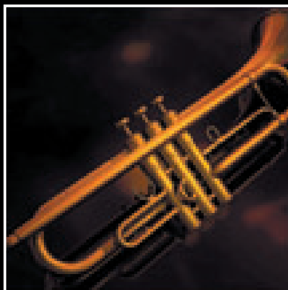
ТИТУЛЬНАЯ КАРТОЧКА

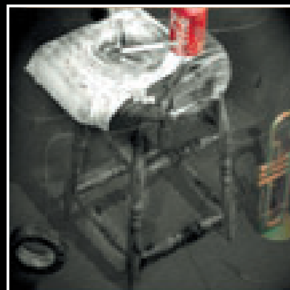
Поздравляем! Вы завершили игру «Битва за Твердеземье» за Силы Добра. Просторы Твердеземья снова в безопасности. До новых встреч в играх «Кровавая луна Твердеземья», «Лунное море Твердеземья», «Морская звезда Твердеземья» и «Конец Твердеземья».

Поток сознания сценариста пытался фиксировать Фраг Сибирский.

звукомузыка

Эти сукины дети не срезают углы!





справа «Да, у игры есть скринсейверы... Дискуссионное решение, не спорю. Понимаете, трудно удержаться от того, чтобы не продемонстрировать миру людей, работавших над игрой. В данном фигурирует Мартин «Док» Макс, наш реактивный звукодеятель.

слева Через некоторое время он войдет в кадр, усядется на подстеленные ноты, поставит пепельницу на пол и начнет импровизировать на трубе, одновременно бия камертоном о ножку табурета... Банка? Это шутка. Мы все очень любим Дока, но не можем понять: как человек может целыми днями пить эту дрянь и не прилипать к духовым инструментам намертво?»

воскресенье, 3 апреля 2005 г.

ведущий: Виктор Постер

гости: Мартин «Док» Макс, Георг «Должно работать!» Горой, Зиновий «Я не буду отзываться на это прозвище» Валерьянка, Всеволод Борода

ведущий: Предстоящий выход нашумевшей эпической игросаги «Битва за Твердеземье» поставил на уши все разумное человечество! Температура ожиданий пробила потолок индифферентности, и «БзТ» стала предметом нескончаемых споров, особенно ожесточенных ввиду того, что сам предмет обсуждения так до сих пор никто не видел! И хотя не в наших силах, дорогие радиослушатели, дать вам его увидеть, мы все-таки можем немного приоткрыть завесу тайны, окружающую амбициознейший проект с самого начала, и сегодня вам предстоит услышать некоторых из его создателей, талантливейших людей, чьими стараниями «БзТ» научилась говорить, а также, по слухам, выть, стонать и истошно кричать!

(Джингл «Арсеникум — уникум, честикум и совестикум!»)

ведущий: Итак, добрый вечер, в Москве 23 часа 5 минут, в студии Виктор Постер, и мы начинаем ток-шоу «Арсеникум». Сегодня наша небольшая, но донельзя уютная студия «Уха Москвы» забита практически по самые щеколды... *(Сдержанный смех двух-трех людей.)* ...так как она рассчитана на одного-двух гостей, а сегодня их здесь аж четверо!

док: И это вообще свойственно для «БзТ», нужны огромные старания, чтобы вместить игру в имевшиеся прежде рамки.

ведущий: Этот твердый, уверенный голос, без сомнения, принадлежит Генеральному Звукопродюсеру игры. Представьтесь, пожалуйста!

док: Добрый вечер, страна! С тобой Мартин «Док» Макс.

ведущий: И именно этот человек в ответе за все, что зазвучит, заиграет и зашуршит в грядущем шедевре современного всемирного игропроизводства! Будьте уверены, каждый шорох, что вы услышите в «БзТ», попадает в ваши уши именно с его помощью. И первый вопрос мы, разумеется, адресуем только Доку. Скажите, теперь, когда ваша многолетняя работа завершена, как бы вы сами оценили результат?

док: Практически невозможно поверить, что у нас получилось настолько здорово! Нет, серьезно, в самом начале работы, когда я всей своей многоопытной кожей почувствовал, какая перед нами стоит задача, я подумал: «это за рамками человеческих сил». Я был уверен, что сделать это просто невозможно, и я спросил себя: «Скажи, придурок, ты берешься за дело, которое невыполнимо в принципе, а значит, ты проиграешь, будешь объектом всеобщих насмешек и презрения. Тебе это надо?» И я ответил этому идиоту, то есть себе: «Нет, Док, мне этого не надо!». Но и сдаваться без боя я не привык, а потому принял компромиссный план: я начну работать над «БзТ» только для того, чтобы посмотреть, на какую высоту этого Эвереста я смогу забраться, а как только пойму, что не могу совершить следующий шаг, уйду из команды, чтобы не халтурить, не делать свое любимое дело плохо. Пусть это и будет означать потерю денег, возможно, репутации, может, даже друзей, но...

ведущий: Спасибо за столь шокирующие откровения. Итак, что же это была за неподъемная задача?

док: У нас с самого начала была цель: сделать в «БзТ» такой звук, чтобы все предыдущие игры показались немыми. Вижу по глазам, вам это кажется в принципе невозможным, но у нас получилось! Теперь я понимаю, что первым шагом на пути к этой амбициознейшей цели стало создание и утверждение принципа, ставшего основополагающим в нашей работе: «Мы не срезаем углы». Вооружившись этим поистине всесильным рецептом, я взялся за формирование команды.

ведущий: Мы прервемся на песню, а затем продолжим наш удивительный разговор.

(Звучит песня. «Лига джаза»: «Сегодня к папе я приехал, дорогой».)

док: Первым в нашей команде появился талантливейший программист Георг «Должно Работать!» Горой.

должно работать!: Да, добрейший вечерок! Сперва мы обсудили идею лицензирования уже готового звукового движка...

док: ...Но она входила в противоречие с нашим основополагающим принципом. Зачем снова использовать то, что уже давно заезжено?! И я сказал ему: «Представь, что будет написано на коробке: «Звук 5.1, точь-в-точь как у всех». Нам это надо?»

должно работать!: А я ответил: «Нет, Док, в жопу это». И мы стали работать над созданием собственного звукового формата. Основной сложностью было то, что он должен был являться технологическим прорывом, но при этом иметь обратную совместимость с уже имеющимся на рынке «железом».

док: Знаете, я не сомневался, что Должно Работать! укротит этот парадокс, и он не подвел!

должно работать!: 5.1 уже давно изжил себя. Время от времени появляются попытки расширить его возможности путем создания различных 6.1 или даже 7.1, но

это всего лишь полумеры, и они заранее обречены. Паллиативные решения не для нас.

док: Мы же углов не срезаем!

должно работать!: И итогом наших исследований и метаний стал новый формат — 15.3

ведущий: Чего-чего?

должно работать!: Именно, пятнадцать-три!

док: Как и все простое, это гениально!

должно работать!: Обычное 5.1 имеет две основные проблемы. Во-первых, пять колонок расположены в одной плоскости, а потому звук имеет лишь два измерения. Это, конечно, куда лучше одномерного стерео, но реальность ведь трехмерна! Во-вторых, уши слышат, что «низы» идут именно из сабвуфера. Это тоже проблема! Землетрясение ведь происходит отовсюду, а не из точки слева под столом около стенки!

Наша система 15.3 лишена всех этих недостатков!

ведущий: И как же расставлять эту непролазную гору колонок?

должно работать!: Пятнадцать колонок располагаются следующим образом: пять — как обычно, пять — под ними снизу, около пола, пять — сверху, под потолком. Один сабфувер слева, один справа, а один прикрепляется снизу к сидению игрока, чтобы тот...

док: Чтобы он чувствовал вибрации всем телом!

(Смех в студии.)

должно работать!: Именно!

ведущий: Я, конечно, могу не знать последних новостей производства, но мне казалось, что такие системы еще даже не анонсированы. Как же игрок, не имея ни нужной карты, ни колонок...

должно работать!: В этом-то наше ноу-хау и заключается! Игроку в «БзТ» потребуются всего лишь три обычные 5.1-аудиокарты и три комплекта колонок. А остальное берет на себя наш звуковой движок.

док: Таким образом публика впервые сможет окунуться в мир настоящего трехмерного звука, к тому же не выбрасывая на помойку имеющееся оборудование! Заложив такой удивительный фундамент, мы взялись за постройку стен звука. На этом этапе мы уже давно работали с композитором Зиновием «Я не буду отзываться на это прозвище» Валерьянкой. Сначала я дал ему на изучение сценарий...

янбонэп: Знаете, я прочел его несколько раз, но ничего не понял.

док: Дело в том, что столь масштабный и всеобъемлющий проект практически невозможно воспринять «с листа».

янбонэп: Но я умею читать с листа!

док: Открою маленький секрет, в нашей корпорации существует штат референтов-переводчиков, объясняющих сценарий...

янбонэп: Который к тому же постоянно менялся!

док: ...персоналу. Конечно, вносились кое-какие корректировки по ходу работы.

янбонэп: Поскольку у меня уже был немалый опыт участия в ААААА-проектах, я предложил свою обычную схему оркестрового саундтрека, но ее с негодованием отвергли!

док: Да, мы рассмотрели первоначальный вариант, и однажды я спросил у ребят на брифинге: «Скажите, братва, вот игра выйдет, а на коробке будет написано: «Обычный окестровый саундтрек, точь-в-точь как у всех». Нам это надо?»

должно работать!: И мы ответили: «Нет, Док, в жопу это!»

док: Ведь в чем всегдашняя проблема обычных игровых саундтреков? В том, что невозможно угодить всем, как говорится, на вкус и цвет хозяина нет! И либо делать музыку лишь для какой-то одной части аудитории, тем самым отвергая всех остальных, либо делать что-то пресное, нейтральное, безобидное. Для нас были одинаково неприемлемы оба варианта!

янбонэп: Я объявил, что могу сделать сколько угодно вариантов на все вкусы, в любых стилях.

док: И это было то, что нужно!

должно работать!: И я встроил в движок систему ПЧТТС...

ведущий: Какую-какую систему?

док: Ну, мы называем ее ПЧТТС: «Посмотрим-ка, что ты там слушаешь».

должно работать!: Она при инсталляции сканирует содержимое жесткого и мягкого дисков, аккаунт в ICQ и прочих пейджерах, а также почтовый трафик, извлекая из них данные о музыкальных вкусах игрока.

ведущий: Однако!

док: Таким образом каждый услышит музыку, которая ему по душе.

янбонэп: Ценитель классики будет проходить игру под сопровождение тем, навеянных «Квадратом Нибелунгов» Биттнера и «Времен суток» Арнольди, любитель классического рока будет окружен винтажной музыкой в стиле Stallin' Growns и Beep Turtle...

док: ...Фанат хип-хопа будет рассекать под ритмы в стиле 20Penny, а аудитория «Вашего радио» будет проливать кровь под бесконечное нытье, в котором будет улавливаться несомненное влияние «Цивильной атаки». Вот только мы вовсе не хотели превращать «БзТ» в раздувшийся скин для «Винампа». Нам была нужна настоящая интерактивность!

должно работать!: Вы наверняка сталкивались с таким: входишь в комнату с большой-пребольшой «пушкой» и триумфальным настроением «всех замочу!», а играет тревожная музыка, которая входит в диссонанс... эээ...

док: ...с эмоциональным фоном игрока.

должно работать!: Да. Мы разработали систему отслеживания настроения играющего. Она очень сложна, а потому ее не объяснить в двух словах...

ведущий: Может, какой-нибудь пример для наглядности?

должно работать!: Эта передача выйдет вечером?

ведущий: Да, а...

должно работать!: Скажем, если игрок предпочитает расправляться с врагами меткими выстрелами в пах, то зазвучит насмешливая, жестоко-несерьезная музыка...

док: Причем не забывайте, именно в том стиле, что нравится игроку!



справа «Эта демо-версия не годится ни к черту. Они носятся друг за другом битый час без видимого результата. Где, позвольте спросить, геймплей?..»

янбонэп: Не думаю, что так будут поступать ценители классики.

док: Кто знает!

должно работать!: Да, а если он будет медлить при входе в следующую комнату, резко оглядываться на все шорохи, то музыка будет давящая, параноидальная... И движок отслеживает множество подобных параметров, формируя и постоянно меняя настроение музсопровождения.

янбонэп: Для этого меня заставили фактически разобрать написанную музыку по кирпичикам, разложить ее на составляющие...

док: Из которых по ходу действия всякий раз собирается уникальный, неповторимый саундтрек.

ведущий: Признаться, это очень, очень необычно! Мы же прервемся на песню, это ток-шоу «Арсеникум» на «Ухе Москвы», оставайтесь с нами!

*(Звучит песня. «Механизм пространства»: «Кого ты хотел ***ть?»)*

ведущий: Пока играла песня, мы говорили с этими сукиными сынами о спецэффектах и озвучке...

док: Да. Компания «XIX век Vixen», делающая трехсерийную киноверсию «БзТ» для самого широкого экрана, любезно предоставила нам результаты своих исследований в области звука. В частности, там отмечалось, что чем лучше были спецэффекты в фильме, тем дольше звенит в ушах у зрителя после выхода из кинотеатра. Это подсказало нам направление движения: мы организовывали фокус-группы, в которых тестировали предполагаемые звуковые эффекты, с целью отобрать те, что добиваются наибольшего «послезвучия».

должно работать!: Работа была проделана колоссальная, особенно учитывая то, что мы...

док: ...не срезали углы! У нас каждой открывающейся двери соответствует свой сэмпл, а не какой-то из двух-трех стандартных, как это принято у халтурщиков. Причем каждый из этих сэмплов прошел конкурс на наибольшее «послезвучие».

должно работать!: Это было бы невозможно без нашего звукорежиссера Севы Бороды. В нем сочетаются невероятный профессионализм и удивительная работоспособность.

ведущий: Но давайте спросим у него...

док: К тому же он руководил озвучкой персонажей, а это была уникальная в своей сложности работа...

должно работать!: Дело в том, что, добившись невероятного успеха в музыкальном движке, мы приспособили его и к озвучке...

ведущий: Неужели он сканирует почту, ища список любимых фильмов?

док: А? Нет, конечно.

должно работать!: Он создает реплики персонажей на лету, собирая их...

док: ...из заранее записанных гласных и согласных. Заметьте, всех персонажей озвучивали именно те актеры, а также животные и растения, что и в грядущей киноверсии! Причем для каждого интонационного оттенка записывались отдельно все звуки и придыхания... Борода проделал поистине титаническую работу!

ведущий: Сева, расскажите нам, как вы...

должно работать!: К тому же вы знаете, сколь капризны эти AAA-кинозвезды, порой с ними нужно просто ангельское терпение.

ведущий: Да, Сева, расскажите какую-нибудь смешную историю из вашей могучей практики...

(Полуминутная пауза.)

ведущий: ...Всеволод?

должно работать!: Он... он вас не слышит.

ведущий: И часто у него бывают такие... прострации?

док: Он... как бы это...

янбонэп: Глухой он. Как тетерев.

ведущий: Эээ... Совсем?

янбонэп: Абсолютно. Глухее (Марина, так правильно?) не бывает.

ведущий: А как же тогда...

док: Понимаете, для нас имеют значение только профессиональные качества. Поверьте, более гениального звукорежиссера, чем Борода, я еще не встречал! Его знания, его опыт позволяют ему полноценно работать, обходясь вовсе без слуха. Он хорошо знает, какой звук дает любая расстановка микрофонов, по стрелке компрессора может судить о производимом эффекте. Пользуясь индикаторами громкости, измерителями АЧХ, гониометром, он на глаз узнает о звуке куда больше, чем мы с вами на слух.

янбонэп: И экономия. Этому придурку нет нужды оборудовать дорогостоящую монтажную, достаточно ноутбука, причем даже без звуковой карты.

док: Узнав об этих его... особенностях, менеджмент арт-отдела нашей корпорации хотел пойти на эксперимент, набрав... слепых художников.

ведущий: Ого, удивительное дело! Но, к сожалению, время нашего ток-шоу подходит к концу... Док, скажите несколько слов в завершение.

док: Не буду скрывать, «БзТ» открывает новые горизонты. Звук впервые окружает вас без остатка. Здесь не просто больше музыки, здесь ее бесконечно много. Здесь каждый шорох, каждое слово уникально. Здесь не просто больше всего, здесь бесконечно больше всего и вся!

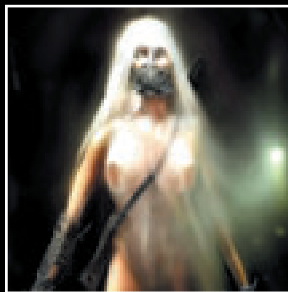
ведущий: А вы не думали над тем, чтобы дать игре... эээ... бесконечно длинное название, которое отражало бы ее уникальный масштаб?

док: В точку! Этот вариант рассматривался. Но публика, люди, неизбежно сократили бы его до удобного им, а мы не только сами не срезаем углы, но и другим не даем!

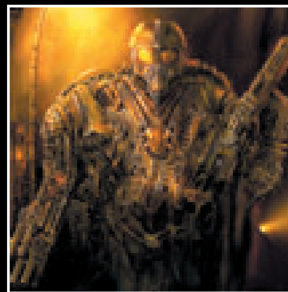
ведущий: Что ж, отличный итог! В гостях у «Арсеникума» были Мартин «Док» Макс, Георг «Должно Работать!» Горой, Зиновий «Я не буду отзываться на это прозвище» Валерьянка и Всеволод Борода, создатели звука игрового сверхмегаблокбастера «Битва за Твердеземье»! Передачу вел Виктор Постер, до встречи через неделю, в 23.05!

(Реклама сети магазинов «Отечество»: «Галстук без разговоров!»)

Стенографировал Ашот Ахвердян.



слева «Специалист по кастингу опять жалуется на девиц, приходящих со своими трезубцами, плазменными винтовками и манипуляторами. Сколько можно?! Дожидаясь приема, они загромождают винтовками проход, а трезубцы кидают прямо на стол секретарши. Кибернетические маски снимают, чтобы покурить. За гулом сервомоторов не слышно реплик претенденток. Г-н Продюсер, сделайте что-нибудь!..»

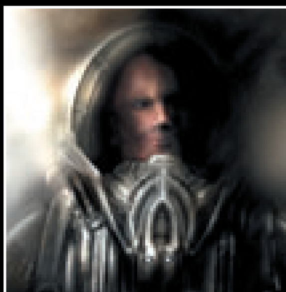


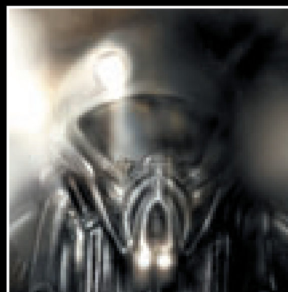
слева «О, пато-мехи Проклятой твердыни орков — наши любимые детища. Будет сумасшедшее, невероятное количество полигонов. Доспехи каждого Не Умершего Живым — отражение его пути в посмертии, который, естественно, будет генерироваться случайным образом при риспауне Твердыни. Видите, правая рука повреждена не так давно и еще не заросла? А вот над черепной коробкой наниты уже поработали... А в левый излучатель скверны на том, что вам, должно быть, кажется головой, два-три дня назад попал из рейлгана эльфийский рейнджер, но не как надо...»

так надо!

диздок, избранное: тома 3, 8, 49 (с испр. и доп.)

справа «Приходил мужчина в скафандре, представился космонавтом-дублером Алексея Леонова. Утверждал, что первым в открытом космосе побывал он, но на страницы газет не попал из-за двоюродного брата, которого приняли в комсомол со второго раза…»





слева «…Просил устроить его по этому поводу креативным сопродюсером. Получив отказ, взял десять рублей до получки и снова вышел в открытый космос…»

Салфетка #1* [зачеркнуто]Фотореализм[/зачеркнуто] — устарел! гиперреализм весь мир с точностью до пылинки рейт-рейсинг шейдеры бамп [жирное пятно] Грусть на благородном челе [отпечаток пальца] мимика эмоции подмигивает ресницы кожа бородавки щетина волосы (Final Fantasy — отстой!) прыщи язвы [мелко]трофические? как их там?[/мелко] После битвы ЗРИТЕЛЯ ТОШНИТ ОТ РЕАЛИЗМА! КРОВИЩА во весь экран — динамика жидкости стекает булькает преломляет отражает — много шейдеров, обратиться в nvidia, будем бандлить с видеокартами [крупно]Не забыть — бандл с бутылками пива и колы и реклама спрайта в меню![/крупно][мелко]к Петрову в рекламный отдел[/мелко] Привлечь кодеров с demo scene — они умеют воду [отпечаток вилки]

ГРАФИЧЕСКИЙ ДВИЖОК

Господа кодеры, мужайтесь — графический движок мы будем строить чисто на рейтрейсинге, и никуда вам от этого не деться! Маркетинг требует — полигоны устарели, хардверный рендеринг прошлых поколений в блокбастере не прокатит. С nvidia мы уже договорились о бандле, поэтому рекомендованные системные требования — GeForce 8800, начало работ над видеокартой они планируют на следующее Рождество. Код под нее будем писать заранее, чтобы им было проще учесть наши пожелания. Заодно и движок будет с ее поддержкой, продавать его будем (комментариев в коде — не меньше пяти на килобайт!). Минимальные системные тоже уже утверждены, на GeForce 2 MX / Celeron 1500 / 128 RAM тоже работать будем. Графику урежем, конечно, но не слишком сильно — казуальные домохозяйки сегодня жизненно важны для успеха.
Ну, кривые в полигоны перегоните, текстурки порежьте — разберетесь.
Типичный размер игровой области — одна звездная система, пять-шесть планет, камера свободно перелетает по ней как угодно; минимальный зум — чтобы была видна вся система, максимальный — где-то до уровня мухи, ниже не обязательно, хотя, если сможете до микробов, переделаем диздок и вставим мини-игры типа «бактериальная война» и «взлом вражеского компьютера». Ну, примерно то, что Вил Райт обещает в своей «Споре». Только у нас должно быть в десять раз круче.
И — хоть сейчас сделайте движок расширяемым! Сколько можно, третий раз все с нуля пишем!
Сразу, чтобы не возвращаться к этому вопросу: размер планеты типа Земля составляет 510100000 квадратных километров, планет в одной области пять-шесть, областей — 25. Так что на богомазов особенно не надейтесь — все процедурное, от геометрии до текстур! Сами понимаете, должно выглядеть точно как в жизни, поэтому можете просто промоделировать процессы горообразования, физика там не очень сложная, складки коры движутся — ну, короче, смотрите на www.cnr.colostate.edu/avprojects/97proj/mtns/web_docs/fund.html, все в меру подробно описано.
Персонажи: раз и навсегда забываем о полигонах, все моделируется кривыми, новый стандарт! Так надо! Следовательно, для всего, что есть в игре, выводим формулы. Одна уже известна:

R:=(1+sin(t))(1+.9cos(8t))(1+.1cos(24t))
см. www.livejournal.com/community/ru_drugs/732318.html?nc=22

По аналогии с этим выводим формулы для отображения персонажей, особое внимание обращаем на мимику и жесты, не говоря уже про отображение эмоций и липсинк, — полное правдоподобие обязательно, мы будем показывать много диалогов крупным планом, сценарист клянется, что убьет наповал. IBM обещала помочь: в Cell 2 будет сопроцессор для таких вещей, наши люди обсуждают детали контракта. Да, подход свежий, подводных камней может быть много, зато в него удобно ложатся ранее нерешенные задачи: адекватные волосы, мех, шерсть и т.п. Внимательно читайте соответствующие разделы дизайн-документа о том, где и как это все растет и шевелится!
Теперь главное: физику сейчас уже умеют все, рэгдолл, камни перекатываются, все дела. Никто уже не удивляется. Осталась всего одна область, где есть шансы выделиться: жидкости. Вода, кровь, грязь. Блокбастер, чай, делаем (кстати, чай в стаканах — тоже жидкость, и должен проливаться как следует, забрызгивая камеру, если что). Бассейн для motion capture уже снят, билеты для руководства на Ривьеру для натурных съемок тоже заказаны, поэтому картинка, которую они привезут с побережья, и будет образцом.
Действо максимально брутальное, КРОВИЩИ очень много, она течет, скапливается в лужицы, фонтанирует на камеру — и стекает с нее, размазывается (будет кнопка «смахнуть пот и кровь с лица»). Если кто-то плохо помнит, чем венозная отличается от артериальной, не волнуйтесь, консультанты из Института патологоанатомии уже наняты, экспонаты заказаны, с милицией договоренность есть. Планируйте сессии motion capture — но не слишком много, доноры недешевы.

* Салфетка?! Ну да, она самая, да не одна, а целая стопка! Неотъемлемая часть AAA-дизайн-документа: с каракулями, стрелками, странными надписями и иными так и нерасшифрованными криптознаками, пропитанная насквозь соком устриц, ананасов и рябчиков... Все это было подшито в папку с «диздоком». По всей вероятности, плод обеденно-мыслительного творчества Самого Главного Идеолога проекта. ...За которым потом, тщательно следя за его верхними конечностями на еженедельных совещаниях, бригада «негров» (рядовых игродизайнеров) строчит 57 томов дизайн-документа.

Салфетка #2

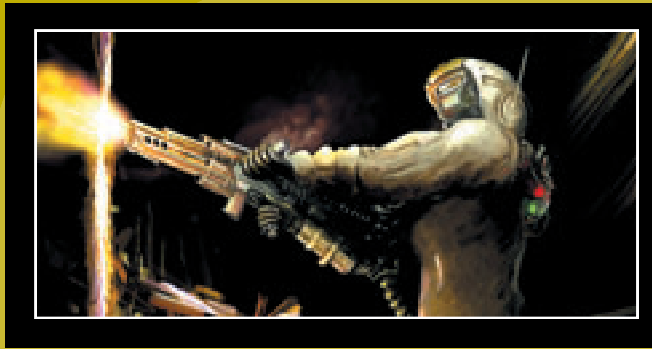
AI умный [абстрактная кракозябра, явно полчаса бездумно елозили ручкой по салфетке] групповой [кружки, изогнутые стрелки, подпись «Die erste Colonne marschiert»] адаптивный [крупно]Эмоции — впервые![/крупно] [круглый отпечаток кофейной чашки, прилипшая к нему зубочистка]

AI

AI основан на эмоциях, у каждого персонажа, включая животных и насекомых, есть довольно богатый внутренний мир, со следующим минимальным набором состояний: спокойствие, страх, ужас, паника, депрессия, клаустрофобия, агорафобия, любовь и ненависть (как к конкретному персонажу, так и к группам любого размера, а также к произвольным материальным объектам — но без порнухи!), счастье, горе, боль (в каждой отдельной части тела — чтобы прихрамывали не потому, что анимация нарисована, а потому, что наступать больно!), голод. Ну, короче, читаем «Войну и мир» и аккуратно записываем, что движет героями. У нас — то же самое.

В принципе, групповое поведение при этом получается автоматически, но для порядка перечислю основные категории, которые обязаны быть в любом случае (если останется время — добавим, но, вообще говоря, хватит и этого набора): оборона, атака (группы врагов, места в мире), погоня, организованное и паническое отступление, групповой героизм, окружение, выход из окружения, прорыв с фланга, фронта, тыла, удержание до последнего патрона или до последней капли крови. Само собой, акты индивидуального самопожертвования нужны, но не в ущерб общей концепции — игрок не поймет, если пол-отряда бросится на дзоты после команды «вперед!».

Обязательно — командиры, с индивидуальными характерами (ну, просто веса отдельных видов поведения настраивать будем), сценарист потом опишет детально.



справа «Безжалостный к врагам Рейха, бытовой тостер мог бы еще три недели отбиваться от превосходящего числом противника, но выполнил недопустимую операцию и завис при попытке связаться со службой поддержки...»

Салфетка #3

[фон: карандашом нарисован на всю салфетку скетч черепа в шлеме виртуальной реальности] Забыть о мыши! Мышь — зло! [картинка мыши зачеркнута жирно] джойстик — фаллический символ, повышает продажи Сверхцель — выделиться и здесь голос мысли мышцы [крупно]удар по мозгам[/крупно] [дырка от сигареты] проиграл — 220 вольт тебе в [жирно зачеркнуто короткое слово, но можно разобрать, что это «ухо»] шлемы-костюмы-гробы

УПРАВЛЕНИЕ

Напоминаю в очередной раз (см. тома 1, 2, 4-17), что проект у нас многоплатформенный. Группа по GameBoy/DS/N-Gage/Gizmondo работает отдельно, а вот учитывать, что игра должна быть одинаковой на PS3, Xbox360 (или как там его?), Nintendo Revolution и PC, нам придется. Поэтому управление затачивается под общий знаменатель: геймпад. Да, «резиновые рамочки Хажинского» будут непростой задачей, но в крайнем случае поступим традиционно: будем класть в коробку с игрой свой манипулятор. В конце концов, жирок в бюджете еще есть.

Впрочем... пока о манипуляторах даже и не думаем, поскольку все равно делаем голосовое управление, а при грамотной постановке вопроса голосом можно описать что угодно.

Еще одна опция (сейчас в стадии патентного поиска, но, похоже, будет мощным прорывом в светлое завтра, в каждую спальню, причем во всех смыслах!) — прямой ввод-вывод через нервные окончания. Подробности см. в отдельном томе, а пока кратенько, чтобы интерфейс был унифицированным. Все видели тренажеры для мышц? Небольшой разряд — мышца сокращается. И наоборот: мышца сокращается — идет слабый импульс на датчик.

Следовательно (следите за мыслью), мы будем первыми, кто дает обратную связь не только через глаза и руки (вибраторы — вчерашний день! и в мышах, и в геймпадах!), но и через другие части тела! Да, да, практически все части! Полный костюм, подгоняется по фигуре, наши мастерские шьют их на заказ. Внутри полно маленьких электродов, снимающих электрическую активность, и электродов покрупнее, для обратной связи. Перед началом игры обязательно выводим кнопку «I take all responsibility for my own health», иначе первый же сердечник разорит компанию — и мы все пойдем по миру.

Нанятые медики уже гарцуют в ожидании натурных экспериментов, но априори цифры общеизвестны: больше 24 вольт к нежным частям тела не подводить, даже в центре взрыва ядерной бомбы. Руки-ноги — строго до 48. Ранние тесты, где была честная пропорция повреждений и напряжения, до сих пор напоминают о себе вонью в подвале...

Сами понимаете, маркетинг этой фичи будет заточен на пользу для здоровья (тренировка, наращивание мышц, уменьшение талии, борьба с целлюлитом), но не надо слишком увлекаться. Не надо накачивать бицепсы женщинам и уменьшать талию любителям пива, они этого не оценят!

И последнее, главное: надеюсь, все люди взрослые, умные, поэтому настоятельно советую чит-код для киберсекса не делать, как обычно, матерным словом. Диздок инвесторы не читают, но матерные слова точно знают, найдут — разгонят ВСЕХ на фиг!

Салфетка #4

На успех WOW — наш ответ [крупно, через весь лист]S-HIT[/крупно]! Super-HIT, многоуровневое название. Super Highway for Information Technologies. Новая сетевая технология, Internet 3 (вроде бы 2 уже где-то делают). [мелко, второпях, пытаясь ус-

петь за мыслью] Persistent world, гейты для почты и веба (почему в WOW почта только внутренняя?) наружу, там же — голосовая связь с выходом на обычные телефоны через Skype, клиенты peer-to-peer, офис (внимание, обсудить с Microsoft — взять готовый?), чтобы ВООБЩЕ не было повода выгружать нашего клиента. Виртуальные миры, адреса, застройка исторического центра, платные парковки, ходить в гости, реклама на стенах, ДИРИЖАБЛИ с рекламой, реклама на мечах, щитах, пистолетах, автоматах, броне! [много, очень много жирных знаков доллара и евро вперемешку, лист почти покрыт ими, а посередине — след от скелета здоровенной зеленой селедки]

СЕТЕВАЯ ИГРА

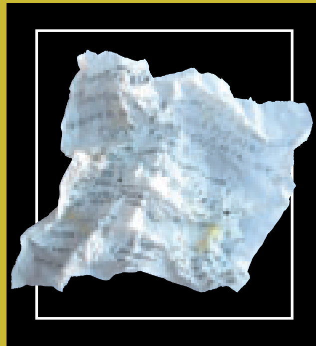
Общеизвестно, что везде, кроме России, Интернет начинается от четырех мегабит и, разумеется, unlimited. В Японии недавно начали гигабитный по домам протягивать. Провайдеры всерьез озабочены проблемой неиспользуемого оптоволокна, закопанного в землю. Исходя из этого разрабатывается сетевой код, поддерживающий до 10 миллиардов человек в одной игровой вселенной (еще лет на 50 должно хватить, а там допишем), с полным набором сетевых сервисов, традиционно присутствующих на домашних ПК и приставках.

Поскольку игра кроссплатформенная, обязательно нужна совместимость: гейт с каждой приставки в обычный Интернет. Аналогично — гейты снаружи в игровой мир: почта, ICQ, интернет-телефония, телевидение, радио, встроенный Web-браузер на базе FireFox, с поддержкой RSS-каналов (выглядят как обычная газета, еще один повод вставить рекламу).

Мы — первые, кто серьезно относится к интеграции пользовательского десктопа и мира игры: виртуальный «компьютер» просто показывает экран реального, на котором запущена наша игра, поэтому выходить из игры совершенно незачем, наоборот, достаточно подойти к компьютеру внутри нее — и спокойно поработать.

ВНИМАНИЕ: не давать запускать там нашу игру, такая рекурсия — лишняя техническая поддержка, одни убытки! Придется тщательно отнестись к отладке: клиент потенциально может быть запущен непрерывно, from startup till dawn, тьфу, till shutdown. Выяснить среднее время до падения «чистой» Windows и постараться достичь его для нашего клиента. Это не очень сложно.

Последнее, но главное: принудительные перерывы в игре при подключенном костюме. Отлаживать и отлаживать! Лукьяненку все читали, масштаб проблемы представляете. Нам судебные иски не нужны!



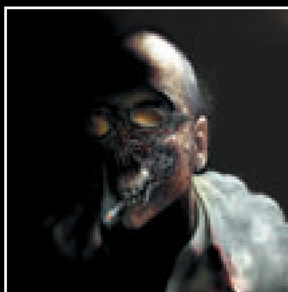
справа Плох тот дизайн-документ, что не знает мятой салфетки, кофейных пятен и шариковой ручки, в которой на самом интересном месте кончаются чернила. Вы все еще пользуетесь принтером? Это так скучно...

Избранные страницы и салфетки дизайн-документа копировал и не морщился Господин ПэЖэ.

proepilogue

проэпилог

справа «Последние ЦУ: только что получена часть денег от Минздрава. Придется встраивать в физический движок игры реалистичную симуляцию воздействия сигарет на человеческий организм, ребятки. Ну-ка все за медицинские справочники! Сценаристу: срочно замотивировать наличие в геймплее волшебных канцерогенных палочек, расплавляющих лица реципиентов и превращающих их в зомби-рабов-гомосексуалистов. Срок: двое суток...»





слева «Уникальный предмет — урна с прахом Каламуса, великого некроманта Минус Третьей Эры. С этим артефактом связана очень интересная сюжетная линия, не обязательная к прохождению... Молчу, молчу. Скажу только, что вы можете и не увидеть урну в игре — в месяце Самхейн первого года Каламус сам поднимет крышку, чтобы выйти на свободу до прихода Ур-Моба. А она правда источает зло? Спасибо. Значит, мы справляемся...»

[1]

Внутренности «Конкорда»: хром, латекс, красное дерево и много-много велюра. В воздухе — хорошее до истеричности настроение: потому что, во-первых, «Конкорды» уже несколько раз падали и пассажиры испытывают особенно острое удовольствие от достижения той степени успеха, которая заставляет их рисковать жизнью в целях экономии своего бесценного и распланированного на три года вперед времени, а во-вторых, персонал на борту не подвергается харассменту со стороны топ-бизнес-аристо-богемы, полагающей подлинную или напускную пресыщенность элегантной, и всячески выражает в ответ подлинную или напускную благодарность. Из хвостовой части «Конкорда» — звуки легкой жеманной возни.

Робби и Бобби: в глубоких анатомических креслах, молчаливо-выразительные, энергично-расслабленные Большие Человеки в одинаковых галстуках, но с разными тюнинг-ноутбуками. Робби показывает Бобби на некий объект на экране своего ноута, оттопыривая губу, — появились финансовые излишки. Бобби поднимает одну бровь — значительный профицит после краха «Энрона» считается дурным тоном, и раскрывает ладонь левой руки — пора инвестировать. Звуки в хвосте салона стихают, и Патрик Б., эксцентрик и милейший человек, чей костюм всегда забрызган вишневым соком, дружески раскланивается с Бобби и Робби. Робби вопросительно поднимает обе брови, прося дружеский инвестиционный совет, но Бобби делает резкий жест ладонью: позже, рядом папарацци, нужно устроить отвлекающий скандал. Робби мгновенно разбивает об пол бутылку Borzhomi и начинает пронзительно кричать: почему в писсуар не подкладывают свежий лед?!

Тем не менее на следующий день все мировые масс-медиа как заведенные вопят «в индустрии развлечений грядет сенсация! не говорите, что вас не предупреждали!..»

[2]

Катакомбы под Парижем, подземный Темный Храм, золотой жертвенник. Человек в рогатой маске, потрясая копьем, несет смурь про Йог-Сотота. В противоположном углу на нефритовой гробнице, болтая ногами и держа в руках стаканы с красной жидкостью, сидят Пуховый Зайчик и Кожаное. Беседуют: Зайчик утверждает, что Клондайком идущего в ногу со временем златоискательного человека являются компьютерные и видеоигры, чей потенциал до сих пор не раскрыт, а рынок таит в себе не только каверзы, но и уютные каверны-покеты значительных размеров. Кожаное расстегивает ротовую молнию и осведомляется о возможности сочетания разных категорий интеллектуальной собственности. Да, просто отвечает Зайчик, давая понять, что теперь возможно все, а по-настоящему умелый массированный маркетинг принесет чудодейственные результаты. У жертвенника внезапное оживление: кто-то в забрызганной красным хламиде поймал кого-то, кто не знает, что второго пароля не бывает. Опять папарацци, сокрушаются Кожаное и Пуховый и отправляются к алтарю — потусить и посмотреть на импалирование интрудера, договорившись вновь встретиться там, где нет темноты.

Несмотря на как всегда острое Копье Судьбы, уже через несколько часов медиа уточняют контуры сверхновости: грядет — невероятный — беспрецедентный — сверхдорогой — мега-мета — игровой проект, и изощряются в сочинении самых нелепых слухов об участии в проекте разнообразных креативных и бизнес-селебритиз — как ошибочно распознанных надежными источниками в темноте, так и давно клошарящих ближе к поверхности, в метро.

[3]

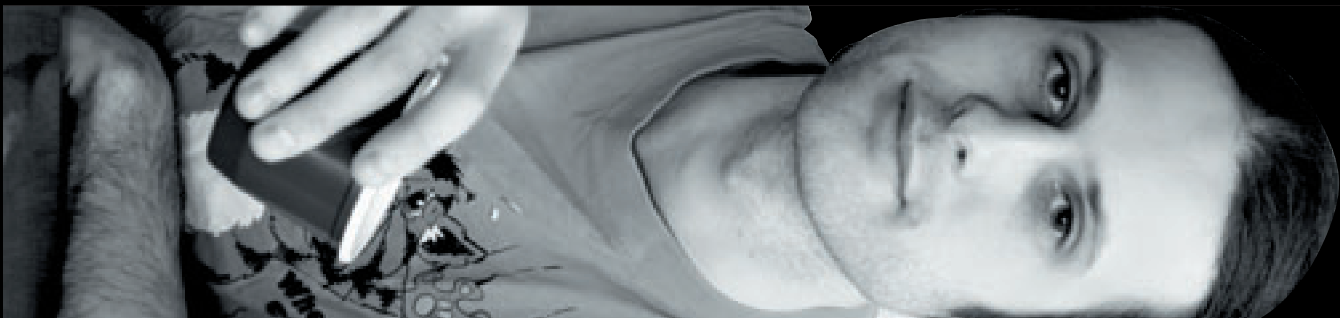
Вершина токийского небоскреба: молчаливые охранники с «Узи» в четырехпалых лапах, бумазейные двери традиционного церемониального домика на крыше. Робби обсуждает дело с м-ром Миямото. Простите мой ниппонски диарект, Роб, но ведь на самом дере вас зовут Лоб? Ха-ха-ха. Шмель полетит на ирис, начинает Лоб. Садовник молвит что? — Садовник — друг шмеля, и он рекомендует снять сливки с молока. Шмель должен опылять не только клевер, ирис и репей, говорит м-р Миямото, роса других цветов нетронутей и слаще. Взошли ли те цветы? — вопрошает Лоб. Они белы как снег, головки клонят, ответствует м-р Миямото. Мой улей — твой. А соты с медом? — не попадая в размер, волнуется Лоб. М-р Миямото сужает глаза до ширины лезвия вакизаши: твой улей — улей мой, и только, белый варвар. Что хочешь ты узреть, могилу роя? Лоб подозревает двусмысленность и отбарабанивает про улитку и гору Фудзи в знак полного согласия. У густобеленой м-с Миямото все кимоно забрызгано соком ягод сакуры. К черту. Хреновы джапы!

Через час после встречи масс-медиа истошно вопят, что они окончательно озадачены и потеряли нить, многословно расписываясь в своей беспомощности: «Но что-то точно будет, мы все так взволнованы...»

В любезно предоставленном «Миямото груп» самолете Робби заканчивает читать новости, и ему приходит в голову неуместная мысль: на что, интересно, живет Патрик Б.?.. К черту, завтра заседание совета директоров в полном составе... проклятый джет-лаг... чертовы рашенз... Робби засыпает.

ЗАКУЛИСЬЕ

илья стремовский



Об авторе

ИЛЬЯ СТРЕМОВСКИЙ
Разбуженный весенним солнцем и талой водой, льющейся в нору, проснулся и пошел в народ. Проходя мимо соплеменников, был сертифицирован и привлечен к починке микроматрицы. Оглушал округу громкими криками. Был услышан и застрелен из фотопистолета.

Веселящий газ

...Слово «атмосфера» применительно к играм? Погодите, дайте вспомнить... В рецензии на КИ, с которой я уже был знаком, мол, «у игры этого добра о-го-го и больше». Да, так и было. И это нашло у меня полную поддержку — несмотря на то что я понятия не имел, что же подразумевает под этим словом автор. Термин пополнил мой словарный запас, что называется, из контекста: у этой игры, несомненно, было свойство, отличавшее ее от массы других, казалось бы, не менее достойных.

КОНТРАСТНЫЙ АНАЛИЗ

Однако разбираться детально в природе этого явления поначалу не было нужды — внимания требовали куда более первичные материи. Но, как это обычно бывает, грубая пища приедается, и внимание невольно обращается к деликатесам...

Итак, берем две игры из одной весовой категории. Обе, как это нынче принято, писаные красавицы и играются взахлеб. Но у одной атмосфера такова, что хоть топор вешай, а у другой — безжизненный вакуум. (Тогда для чего же мы проводим эти космические изыскания? А ради корысти ужасной. С одной стороны, наличие атмосферы (к примеру, у планеты) сильно повышает привлекательность для колонизаторов, у игр же на такое достоинство аудитория слетается, будто бабочки на утренний нектар. С другой — побуждение разработчиков к поддержанию уровня атмосферного столба гарантирует проведение досуга в условиях, пригодных для жизни самого изнеженного игроценителя.)

Возвращаемся к нашим испытуемым. И выдвигаем гипотезы на боевые позиции. Первая заключается в том, что более атмосферная игра наделена более качественным геймплеем, а значит, затягивает неосторожного игронавта в свои пучины похлеще черной дыры.

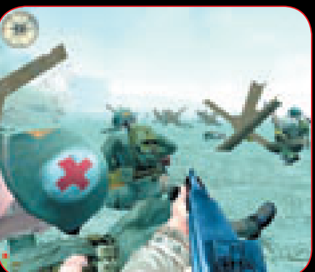
Идея интересная, но не проходит теста на тетрис. Что за тест? Позвольте сделать крюк вокруг этой достопримечательной глыбы в игровой вселенной и подчеркнуть ее значение для науки. Помимо того, что с тетрисом можно и должно знакомиться в пользовательском режиме, с его помощью прекрасно проверяются всевозможные гипотезы, выдвигаемые относительно игр. Первозданный аскетизм творения г-на Пажитнова позволяет моментально заметить наносное и не тратить световые годы на преследование ложной идеи. Поясним на примере.

Атмосферное давление не по Торричелли









вверху Сходство не портретное, но что-то есть.
в центре Слева в кадре медик...
внизу ...проходим за его спиной. Вот это и называется «один в один».

Как у тетриса с геймплеем? По смеху в зале понимаю, что вы согласны. А атмосфера? Тут сложнее. В оригинале с атмосферой было, прямо скажем, не очень. И это сразу заметно. Будь на месте тетриса что-нибудь более сложносочиненное, ответ был бы не столь категоричным и создавал бы опасность разных аберраций.

Итак, мы подозреваем, что атмосфера существует отдельно от геймплея и создается элементами, которых у тетриса нет. Уже что-то. А у чего есть? Half-Life первый? — Бесспорно, обладает, но слегка заплесневел. Call of Duty с продолжениями из недавнего прошлого? (Кстати, хорошая парочка для сравнения — Medal of Honor: Allied Assault и Call of Duty. Геймплей практически одинаковый, но блудные разработчики первой, утянув игровой процесс, снабдили его солидной воздушной прослойкой.) Совершенно верно, вы попали в яблочко. После лунной безжизненности Medal of Honor: Pacific Assault я жду продолжение Call of Duty с гораздо более теплым чувством.

Вот оно — атмосферное давление как конкурентное преимущество в действии! Сейчас, когда игровой процесс можно скопировать с относительной легкостью (были бы деньги), на поле рыночной борьбы выходят более эфемерные материи. Приглядываемся к Call of Duty. Что такого есть в этой игре, что не по зубам Medal of Honor? Немцы с американцами те же — разве что чуть более качественно нарисованы, особенно лица (в Allied Assault фрицы были уж очень дубоволомистыми); чуть более замысловатые траектории появления на поле боя и чуть менее чудаковатые перемещения: Medal of Honor-антраша фашистов веселили меня чрезвычайно от самой Африки. Куклы Call of Duty расстраивали только тогда, когда боевые товарищи атаковали в полусогнутой позиции, — их филейные части в перекрестье совсем не вязались с героической озвучкой.

В ОСОБО КРУПНЫХ РАЗМЕРАХ

Но все это, конечно, мелочи. Орудие победы — роскошные кинофрагменты. Интересно будет посмотреть, когда игровая и киноиндустрия сойдутся в поединке за авторские права на такие вот фокусы. К слову сказать, то, что дизайнерам удалось поместить игрока в центр настоящего кино (да еще с возможностью перемещения, хоть и ограниченного), — это большой шаг к вожделенному слиянию активного игрового процесса и пассивной по сути драматургии. Но об этом молчу — тема для отдельной колонки.

Сегодня игроролики интересуют нас как явное средство сгущения атмосферы.

Что интересно, первая Medal of Honor почти ухватила птицу счастья за хвост. Вспомним, какую миссию превозносили больше всего? Конечно, Нормандию. При этом ее игровой процесс был далеко не звездного качества. После шести бесславных смертей маршрут от ежа к ежу прокладывался довольно легко. Но ощущение «мама, я попал в кино Спилберга!» потрясающее... Стоп. Почему не просто «в кино»? Почему не «как в кино», а именно «как в «Спасении рядового Райана» Стивена Спилберга, 1997 г.в., с первой по десятую минуту»?

Вопрос принимается. Представим себе, что нам показали бы другую славную страницу американской военной истории. К примеру, высадку на Иводжиму. Ветераны Battlefield 1942 провели на этом островке немало веселых часов. Но что среднестатистический пользователь знает об этой точке на карте? Риск услышать правильный ответ, конечно, есть. Но только в том случае, если вы знаток военной истории и на Иводжиме были несколько раз, потому что особенности ее фортификации — тема вашей докторской диссертации. Вы же, дорогой друг, скорее всего, про Иводжиму знаете столько же, сколько и я. То есть очень мало. Скажем, на могучем уровне телевизионных новостей о стране, где были в турпоездке, или «знаний» об африканской стране, заключающихся в том, что страна... расположена в Африке. В первом случае ваши воспоминания придадут сообщению актуальность — и оно останется с вами надолго. Во втором — вы, скорее всего, пропустите информацию мимо ушей. Вспомним тот же Пхукет, накрытый цунами. Несмотря на все СМИ-усилия, в моей памяти он состоит исключительно из пустынного пляжа и разваленных отелей. Информация отказывается складываться в единую







вверху Мне, поклоннику Star Wars, эта обложка непонятна. Но вселенная проглотила — и не заметила.
в центре Утянуто из Band of Brothers того же Спилберга. Если не смотрели — рекомендую.
внизу По долгу службы знаю кое-что про этот аэродром. А вы?

картину! Напротив, прибрежная полоса Бристольского залива волею судеб отпечатана в воспоминаниях очень подробно, хотя кто-то понятия не имеет, где этот залив расположен. Кстати, эта самая Иводжима Battlefield-образца атмосферой не блещет. Как и вся (прекрасная) игра в целом.

Или вот: почему в играх для западной аудитории нет и быть не может киноцитат, к примеру, из «Они сражались за Родину»? Или озеровского «Освобождения»? Или из военной хроники? Уж в этом-то случае, кажется, будет аутентичней некуда, правда? Правда. Но к атмосфере это не имеет ни малейшего отношения. Атмосфера — это радость узнавания. Это чувство уровня «я дома». Когда мы видим знакомые картины, то предполагаем, как надо действовать; действуем — и оказываемся правы! Атмосфера — это вопрос доверия и предсказуемости.

УСЛОВНЫЙ РЕФЛЕКС

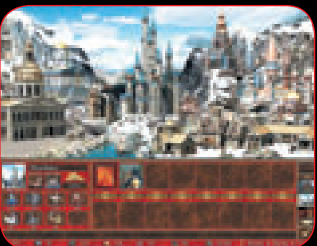
Как же такой предсказуемости добиваться? Ну, во-первых, используя то, что игроку уже знакомо. Причем (как всегда) знакомо целевой аудитории. Включая не очень исторически подкованных граждан США. Недавно мы говорили про сеттинг, но это атмосфера, поделенная на всех разработчиков. Все игры про войну — про войну, но не все из них полны узнаваемых мест и ракурсов. А нужно, чтобы узнавалось стопроцентно, как Омаха-пляж. Чтобы текст чуть ли не из кинофильма, чтобы противотанковые ежи, как в кино, а под ежом напуганный новобранец... А остальное нейтрально — на фоне, в тумане, чтобы не мешать основным впечатлениям.

Почему так? Тут нам надо вспомнить соотечественника Павлова и его условные рефлексы. Звонок, миска с едой, повторяем несколько раз — получаем условный рефлекс: собачка исходит слюной. Курс школьной биологии. Но в школе мало кто задается вопросом: а зачем несколько раз звонить? почему рефлекс не устанавливается сразу? А еще есть анекдот про собаку и лаборантов, которые по звонку приносят миски с едой... Зерно правды в том, что, перед тем как рефлекс укоренится, сначала устанавливается связь между естественным (миска) и навязанным (звонок) стимулами. Вы правы, связь образуется с первого же раза, но не такая прочная, как после нескольких повторений. У собак это не очень заметно, людям же достаточно воспроизвести стимул — и сразу всплывут связанные с ним воспоминания. Важно только, чтобы звонок звонил совершенно так же, как в оригинале. Вот почему бесстыжие авторы Medal of Honor: Allied Assault не просто утащили у м-ра Спилберга визуальный ряд, они утащили у него воспоминания зрителей, которые он создавал. Теперь что кино смотреть, что игру переигрывать — воспоминаний будет поровну, что от одного, что от другого.

До Allied Assault девелоперы как-то стеснялись. Делали «миссии по мотивам», которые внимательному игроку напоминали бы то или иное произведение. Расчет был на интеллект: заметит игрок аллюзию — хорошо, не заметит — ему же хуже. А здесь все просто: нажали на звонок — получили результат. Любопытно, кстати, как к этой миссии отнесется человек, который пропустил кинооперацию по вытаскиванию G.I. Райана? Уверен, она вполне может оставить его равнодушным.









вверху Пока этот кадр не будет воспроизведен в игре, Иводжиме будет чего-то не хватать. **остальные** Проработанность мира и заслуги старших поколений позволили отпрыскам похулиганить, но не насмерть.

В общем, пока по всему выходит, что атмосфера — это нечто вторичное, следующее за успехом неигровой продукции. Не так ли? Игры по лицензиям, причем не только киношным: Star Wars, Dungeons & Dragons и т.п. Положа руку на сердце, надо признать, что в большинстве случаев это действительно так, но, к счастью, это не вся правда.

Есть и другой путь, медленный и на первый взгляд менее эффективный, но выигрышный в длительной перспективе. Речь о том, чтобы год за годом, игра за игрой строить собственный мир. Что, собственно, и делают те, к чьим мирам присоседиваются игроразработчики, которые хотят пропустить эту скучную фазу. Ведь вначале их творения обычно не бывают по-настоящему востребованы.

Вспомним «Звездные войны». Прошло тридцать лет неустанного развития вселенной, поддержания стандарта качества, проработки деталей. Постепенно легковесный космотрэш приобрел такую железобетонную прочность, что теперь Лукас может продать что угодно, лишь бы на этом стояла марка «Star Wars», — и вселенная выстоит. В игровом мире такие примеры тоже есть. Особенно этим славятся благородные ролевые сериалы. Вселенная Might & Magic появилась на уже изрядно поделенном РПГ-рынке и, предложив оригинальный, но странноватый сюжет и ряд игровых инноваций, постепенно заняла свое место под солнцем. Из игры в игру завоевывала доверие публики, пока не решилась на очередной эксперимент: сначала это были нововведения в игровом процессе, а потом и прыжок в соседний жанр. Но вселенная выдержала, и начался процесс взаимного обогащения. Уже в ролевых играх под этой маркой можно было найти заимствования из игр стратегических. Современные брэнды пока лишь на пути к достижению такой же целостности, но ожидание стоит свеч. Заимствовать из кино можно долго, альтернатива имеет собственную ценность.

Это особенное чувство, когда в игре, обладающей вот этой «второго рода» (выстраданной, а не украденной) атмосферой, выходишь на простор, окидываешь похорошевшие в новой версии окрестности и начинаешь замечать знакомые фигуры, очертания и детали. Пусть некоторые из них — это злейшие враги, но, боже мой, они как родные! Ты втягиваешь воздух, и через распахнутую раму экрана врываются такие знакомые воображаемые запахи. Ты перемахиваешь туда, потягиваешься и, прежде чем ринуться в бой, успеваешь ощутить всей кожей эту неведомую атмосферу и сказать себе: ну, вот мы и дома...

РАЗБОРЫ

демо-, альфа-, бета-версии, shareware, релизы



жанр Wargame/RTS
платформа PC (Windows 2K/XP)
разработка Pyro Studios
издание Eidos
издание в России «Новый диск»
дата релиза 28 апреля 2005 г.

игра 01

IMPERIAL GLORY (пресс-демо)

ВЕНИАМИН ШЕХТМАН

Быть Бонапартом

Отнюдь. — Глаз адмирала. — Свинцовые воды и наследие Commandos. — Рефлексия. — Приходил шакал. — Ноги на барабане.

Знаете ли вы, что в киверах с плюмажами, в доломанах и ментиках, отороченных рысьим мехом, гусары, эти расфуфыренные фрики от кавалерии, щеголяли только во время парадов и важных, принципиальных сражений (а в остальное время оборачивали кивер, от греха, вощеной бумагой или кожей)? А то и вовсе носили «шапку фуражную», что-то вроде бескозырки, а вместо лосин и чикчиров — серые рейтузы на кальсонных пуговках, вместо ментика — сюртук из некрашеного полотна?.. Если не знали, не беда — к игре, о которой пойдет речь, это не имеет ни малейшего отношения.

Демо Imperial Glory (http://imperialglory.pyrostudios.com) — вещь исключительно парадная. Это не привычная урезанная версия релиза, ограниченная парой миссий. Нет, мадридская студия Pyro (www.pyrostudios.com), известная нам... много чем известная, да хотя бы сериалом Commandos... предъявила нарядную презентацию игры, скупую, но интригующую. Честно говоря, показали самый краешек. Ровно столько, чтобы раздразнить, заманить, заставить нервно сучить ногами и отрывать листочки с календаря в ожидании 28 апреля. Когда «Новый диск» (www.nd.ru) выпустит IG в продажу.

Сначала о том, что лишь обещают. Да-да, что они, авторы RTS на основе реальной истории, обычно сулят? Возможность повернуть хронос вспять, завязать узлом и переиграть известное из учебников истории как данность. Возвеличивать и вгонять в ничтожество империи. Ну и по мелочи: мы сможем лично проследить за тем, чтобы Ней (или Даву?) не заблудился по дороге на Ватерлоо, сумеем сберечь Нельсону утраченный глаз и его коллекцию птичьих яиц, пострадавшую при Трафальгарском сражении; будем изобретать новейшее (на начало 19 века) оружие и узнавать главные секреты великих держав — в частности, что в Англии ружья кирпичом не чистят; детальный менеджмент, бла-бла-бла... Все это в походовом режиме. Но это, напомню, только обещают. И, хочется верить (я вот — да), честно выполнят нам на радость.

Теперь отринем посулы и прогнозы. Перейдем к «мясу», к тому, что есть, что можно схватить. А есть, надо сказать, чуть больше, чем разрешают потрогать. Так, морские сражения в демо присутствуют, но лишь в качестве видеоролика. Если то же самое будет и в игре, то... я даже не знаю... Никогда, ни разу, нигде не видел таких достоверных морских баталий! Ах, какие ракурсы! Ох, как стелется дым от десятков выстрелов по-над свинцовой от стужи гладью! А сколь горделиво уходит под воду фрегат, подставивший борт не знающим промаха канонирам британского линкора!.. Кино очень похоже на постановку, но, забегая вперед, камера в Imperial Glory такая, что это запросто может оказаться честным видеодокументом.

Единственное, что немножко портит картинку, но (по всей видимости) изрядно помогает в геймплее, — зеленые и красные сектора обстрела (помните Commandos? От корней так просто не оторваться) у своих и вражеских кораблей.

> Все сражения в Imperial Glory — главные. Даже английская пехота не в зеленой повседневке, а в красном парадно-выходном.





Место, где мы наконец-то можем познать IG на ощупь, — это две предлагаемые на выбор сухопутные баталии. Одна, как честно предупреждают, «простая», вторая — «средняя». Именно так все и обстоит. Тривиал-сражение проходится с первого раза и с минимальными потерями. «Средняя» сеча — со второго, с утратами ощутимыми. Бои короткие, несложные... Так почему же я переигрываю их в третий раз? Просто, похоже, я... нашел свою RTS? Оттого все сказанное ниже пристрастно. Предупреждаю: очарован.

У меня нет ни малейших претензий к сухопутно-боевой части IG. А ведь я ворчун и мизантроп...

Прежде это чувство — что ты не кто-нибудь, но полководец! — никогда меня не посещало. Либо я двигал фигуры (так похожие на шахматные) по пересеченной местности, либо поддавался и влезал в шкуру каждого юнита, жалел его, помнил глаза его детей («Папка, не уходи!») и сопереживал его мозолям. Чего-то такого ожидал и теперь, нашептывая себе: «Эге, попробуем-ка, каково было бригадиру Жерару... а не дадут за французов поиграться, так королевскому стрелку Шарпу...» Так вот. Я не понимаю, как они это сделали! Факт: мои войска гибли, и я ЗНАЛ, ЧТО ЭТО ЖИВЫЕ ЛЮДИ, а не у.е. Я жалел их, старался беречь. При этом их боль ни на секунду не отвлекала меня от главного — от командования.

IG — первая на моей памяти игра, где войска послушны своему командиру ровно настолько, насколько это возможно в дисциплинированной армии, лишенной пьянства и дедовщины. Отряды перестраиваются очень быстро, но нельзя же требовать от полусотни людей, чтобы они, выдерживая строй, развернулись на тридцать градусов мгновенно...

Никто не бежит, не поддается на провокации противника, но открывает огонь, едва враг окажется в зоне досягаемости. «Солдату нужны крепкие зубы, особенно передние. А то он не сможет в бою откусить патрон и выстрелить во врага его сиятельства курфюрста, как того требует присяга.» Откусил патрон, прицелился, выстрелил. Никакой паники, хотя ноги стерты в кровь, а неприятель наседает.

Могу ли я винить их за то, что, ввязавшись в рукопашную, они не реагируют на приказы? Нет, не могу.

Как же это приятно, расставить полки на местности именно так, как задумано, и пребывать в совершенной уверенности, что они не разбредутся, не смешаются, не дрогнут! Увести в резерв шотландских стрелков в черных килтах и знать, что, когда придет время, они, мои славные горцы, выкосят французских улан, не дадут им подобраться к моей артиллерии. Сам же я, пожалуй, отрежу противника от артиллерийской поддержки. Лишь только его основные силы ввяжутся в бой, английские конные стрелки обойдут место сражения по флангу — и расстреляют орудийные расчеты раньше, чем те успеют развернуть свои шестифунтовки и гаубицы. Пора! Французские канониры как раз дали залп, заряжающие и банщики отпрыгнули от орудия и, зажав ладонями уши, разинули рты. Фефелы! Лучше бы вам было пожертвовать барабанными перепонками и тут же взяться за оси пушечных колес! Поздно, поздно! Мои стрелки уже здесь!

На поле боя ничего лишнего. Но — есть все, что нужно, и еще немножко. Приятные, не отвлекающие текстуры, выдержанные в спокойной реалистичной гамме. Минимум растительности, ровно столько, сколько нужно, чтобы использовать ее в, гм, тактических целях. В пустыне — чтобы посмотреть, как горстка английских храбрецов стирается в пыль под ударами французской конницы, — нас посетил шакал. Когда рядом стрельнули — убежал. Пустяк? Не скажите... Строения, в которых можно занять оборону. А можно и не занимать, в этой игре ничто не навязывается. Армии — как на подбор. В парадных мундирах, поблескивают латунью и медью, покачивают плюмажами. Обе абсолютно сбалансированы и преимуществ друг перед другом не имеют. И то, что воевать можно только за англичан, раздражения не вызывает.

Играющему в IG вообще чужды отрицательные эмоции. Нет вопросов даже к тому, что некоторые рода войск при удалении камеры перестают различаться на глаз. Должны бы, да, но ведь это не мешает. Вероятно, потому, что сходные по облику и возможности имеют близкие. Одни чуть дальше стреляют, другие чуть сильнее в рукопашной, но в целом взаимозаменяемы. Рельеф вполне жизненный, без перегибов и неудобиц. Используется честно: сверху стрелять сподручнее, конница в горку скачет медленнее. Камера — выше всяких похвал. Крутанул колесико, вознесся под облака, охватил взглядом все и вся; крутанул еще раз — заглянул в лицо усатому гренадеру. Отменная анимация: лошади скачут не в ногу, убитый знаменосец падает, словно Кармен в «Мариинке». Дым и пыль порой закрывают обзор, но... крутанул колесико — и все в порядке. Движок легко ворочает полутора тысячами юнитов и не притормаживает при максимальных настройках графики, даже на весьма скромной конфигурации (P1500, 512 RAM).

Все, решительно все так, как положено в добротной RTS, но есть что-то еще... Может, то, что перед взглядом иногда пролетают птицы, застя поле боя и напоминая мне, что я на вершине холма... то вальяжно сижу, положив ноги на барабан, то нервно прохаживаюсь, сунув ладонь за отворот сюртука?

Даже если разработчики напортачат с походовой частью, если госменеджмент окажется неиграбелен, дерево изобретений куцым, а политика убогой, все равно останутся real-time-битвы. И одного этого будет достаточно, чтобы разразиться бурными и продолжительными в адрес Pyro.

игра 02

жанр **Квест**
платформа **PC (Windows 98/ME/2K/XP). Игра также выходит на Xbox**
автор сценария, ведущий дизайнер, диалоги **Мэтью Ларивье (Mathieu Lariviere)**
менеджер проекта **Жан-Франсуа Пеллетьер (Jean-Francois Pelletier)**
дизайнеры **Исраэль Дюшен (Israel Duchesne), Доминик Меркюр (Dominic Mercure) и др.** | анимация **Элспет Тори (Elspeth Tory)**
программирование **Теренс Чиу (Terence Chiu), Дэвид Шампань (David Champagne) и др.** | звук **Мартин Самуэль (Martin Samuel)**
разработка/издание **Microids**
дата релиза **Апрель-май 2005 г.**
рекомендуемое железо **Pentium 3 1000, 256 Мбайт ОЗУ, SVGA-видеокарта со 128 Мбайт ОЗУ, 1,2 Гбайт на жестком диске (для полной версии)**

STILL LIFE (демо-версия)

СЕРГЕЙ ДУМАКОВ

Quid pro quo

Иногда они возвращаются. — Семейные узы. — Монолог о жанре. — Редрум: метод Хича. — Капля дегтя. — О смысле ожиданий.

Если вы пропустили презанятную адвенчуру Post Mortem — самое время восполнить досадный пробел, ибо нынешней припозднившейся весной мамонты и автоматоны Ганса Форальберга окончательно выйдут из моды. Их место займут безумные художники, горы с любовью обезображенных трупов, подворотни Чикаго и узкие улочки старой Праги.

Играйте вместе с нами в демо-версию «Натюрморта» (Still Life, www.stilllife-game.com), которую — спасибо Microids (www.microids.com) — можно найти на наших дисках, и вы будете вынуждены согласиться, что продолжение одного из интереснейших криминальных квестов, несмотря на то что история Густава Макферсона из Post Mortem выглядела вполне законченной, и уместно, и оригинально. А именно: старикан Густав жив-здоров, но отошел на второй план. Сюжет закручен вокруг внучки обаятельного сыщика, работающей (вероятно, в силу генной предрасположенности) агентом ФБР («Brilliant agent», — уточняет пресс-релиз. Не сомневались!). Чудо-следователь в компании чуть менее одаренных сослуживцев озадачена поиском маньяка, чья специализация — утопление. Утопленников уже пятеро, и все девушки. Кого-то пустили ко дну в бассейне пентхауза, кого-то — в сточной канаве, а некоторых, пардон, утопили в унитазе. Зацепок — ноль...

В процессе беседы вы можете выбрать тон следующей реплики: строгий официальный или саркастический. Непосредственно влияет на скорость добычи информации!



Устав от нападок шефа, Виктория Макферсон берет небольшой отпуск и едет в гости к отцу. Где знакомится с прошлым своего удалого деда и находит в архиве Густава дело, обстоятельства которого подозрительно напоминают ей собственное расследование... Не самая изобретательная завязка, но, знаете, иногда оригинальность лишь во вред — квест Still Life, как и Post Mortem, выдержан в стиле классического нуар-детектива, с соблюдением всех канонов. (Тут следует отвлечься от темы и признаться, что автор этих строк блаженно улыбается, услышав хотя бы одно слово из вышеупомянутой связки, а уж когда оба употребляются одновременно — его можно брать голыми руками. Глаза затягивает поволокой, изо рта вылетает несвязное бормотание, руки сами тянутся за кошельком. Однако сын ошибок трудных подсказывает автору, что настоящие образцы жанра встречаются очень редко и в большинстве своем созданы десятилетия назад. Видите ли, никому так и не удалось превзойти ни Дэшила Хэммета, ни Микки Спилейна, ни неутомимого Джеймса Хедли Чейза. Настоящий noir-детектив — это мрак, безнадега, гнетущее чувство обреченности и одиночества; это блюз в старом баре, который пропах дешевым табаком и пропитан ноунейм-виски...) Поэтому, заявляя о жанровой прина-

длежности, все же следует сделать скидку на время. Да, персонажей несколько; да, они действуют сообща; да, представляют правительственное учреждение... но, как ни странно, ощущение потерянности, оторванности от окружающего мира, какой-то фатальности, если хотите, в «Натюрморте» присутствует в полной мере. А ведь разработчики обещают еще и отдельную ветку сюжета, где нам предстоит управлять собственно Гасом Макферсоном...

В демо-версии доступен небольшой, но очень насыщенный кусочек геймплея: Виктория только что обнаружила пятый труп. Предстоит обследовать место преступления и сделать пару снимков. То, что игра в руках увлеченных людей, заметно сразу: агент Миллер передразнивает Фокса Малдера из «Секретных материалов», а Виктория издевается над патологоанатомом, обращаясь к ней свистяще-шипящим голосом доктора Лектера: «Хорошо, Кларисссс...». Исследование надписей на стенах заимствовано из кинговско-кубриковского «Сияния», а труп в ванной комнате — несомненно, отсылка к Хичкоку. Все это собрание цитат весьма забавно и в то же время не вызывает эффекта вторичности: примерно такое же ощущение возникает при чтении Умберто Эко. Still Life вообще ведет себя по-дружески — она не пытается дистанцироваться от игрока, не строит из себя кота в мешке. И хотя те немногие головоломки, что есть в демо, язык отказывается называть таковыми (какой же это пазл — взять образец крови с пола?), это скорее плюс, чем минус: действия персонажей довольно логичны, да и реагируют они на все события вполне естественно. Почему-то верится, что релиз найдет чем занять любителей шевелить мозговой извилиной. Не зря же убийца пишет загадочную картину (а Гас Макферсон — не забыли? — тоже увлекался живописью)...

Единственный изъян собственно геймплея по версии нашего кусочка кода, который удалось обнаружить, — перегруженность информацией. Подробнейший отчет по каждой жертве, дневник героини, копии всех диалогов... Чтение этих заметок занимает больше времени, чем длится демо! Что же касается графики... В отличие от оригинала, сиквел «посмертного» квеста получил от родителей мотор от (ура?) «Сибири». И это означает как минимум две вещи: живописнейшие cut-scenes и вид от третьего лица (за головой Бафомета, напомню, мы рыскали с видом «из глаз»). Помимо этого, движок корректно прорисовывает тени, преломляющиеся в полном соответствии со всеми надлежащими законами. Огорчает лишь то, что разработчики не позаботились о высоких разрешениях: единственный вариант — 800x600, чего, конечно же, недостаточно (даже для т.н. кроссплатформы). Отсюда родом размытые лица героев и неказистая прорисовка перспективы. Это тем более странно, когда в опциях замечаешь функцию «antialiasing»... Смеем надеяться на? Ну да, надежда умирает последней. Еще немного ворчания? Извольте: манера бега Виктории очень напоминает воспетую Машей А. походку Кейт Уокер. Точка.



Так чего же ждать — новую «Сибирь» или нирыбунимясо? Сложный вопрос... Судить о книге по прочитанному абзацу — дело неблагодарное, всегда есть вероятность остаться в дураках. Но иногда хочется, знаете ли, верить. Как говорил док Ганнибал, «у них есть вкус». Если у наших французов (а ребята к тому же с именами и хорошим прошлым) хватит сил удерживать заданную планку на протяжении всей игры, мы получим очень хороший квест с интересными персонажами и вкусным сюжетом. Демо-версия (со всеми ее огрехами) уже сейчас тянет на твердую «четверку» — и пусть картина, над которой трудится преступный гений, все-таки пейзаж, а не натюрморт, — так почему же, черт возьми, стакан должен оказаться полупустым?

Разглядывая на теле изуродованной жертвы многочисленные татуировки, Виктория «Внучка» Макферсон неожиданно заявляет, что и сама была бы не прочь обзавестись одной из таких тату. Видимо, за такие реплики игре и присвоен рейтинг «от 17 и выше».

игра 03

жанр **Стратегия в реальном времени про Вторую, да-да, мировую**
платформа **PC (Windows 98/ME/2K/XP)**
разработка **Intex**
издание **Monte Cristo**
дата релиза **Апрель-май 2005 г.**

1944: BATTLE OF THE BULGE (демо-версия)

НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ

Штурм снежного городка

Красим в белый цвет куриные яйца. — Мотосалон-1944. — Swallow! — Пляски вокруг Св. Вита. — Попы у собора. — Нихт-нихт ехать Восточный фронт!

Юбилейный День Победы уж на носу, и компьютерно-игровые sweatshops работают в три смены, дымясь, будто хлебозаводы перед Пасхой, в которую куличи, заурядные в секулярном понимании буханки с глазурью (ну да, там все-таки спецтесто... ладно), должны быть на столе в каждой семье.

Какой глазурью намазали разогретый в немецкой печке марки Intex чуть-чуть зачерствевший прошлогодний Desert Rats vs Afrika Korps (DRAK)? Классической, белой; видите ли, во время немецко-фашистского контрнаступления в Арденнах все было белым-бело, лес был покрыт дремучей сметаной, а личный состав воюющих сторон надел изящные шубки из королевских горностаев.





Этого вряд ли достаточно для того, чтобы затевать третью по счету игру (еще был D-Day, помните?), поэтому нашему вниманию в полной версии 1944: Battle of the Bulge (www.battleofthebulgegame.com) любезно предложат весь модельный ряд военной техники сезона 1944-1945 гг.

Как-то так сложилось, что в особом почете в Арденнах самоходные (в том числе противотанковые) орудия Jagdtiger, Jagdpanther, Sherman 105 и монструозный Sturmtiger — 380-миллиметровая мортира на базе соответствующего танка, способная оживить вянущий интерес, так как изрыгает из своего нутра ракеты и бронирована по самое ну-вы-поняли. Фергельтунгсваффе, «оружие возмездия»? Именно. Как и Me-262, воспетый группой Blue Oyster Cult в одноименной песне с альбома Secret Treaties, изображенный на его обложке и недавно воссозданный «а натюрель» группой американских энтузиастов (www.stormbirds.com/project/index.html). Не понять вовек, за что такой почет и наименование Stormbird нацистскому изделию под оригинальным названием Schwalbe («Ласточка», на жаргоне союзников времен войны — Swallow и даже blow job, т.к. реактивный, не подумайте чего дурного)...

Однако в единственной миссии демо-версии Battle of the Bulge ракетами не пострелять, на незагруженной кокосами европейской «Ласточке» со скоростью 850 км/ч не полетать. Козырей мало, все — в рукав, ага. Из новинок пока любуемся только зимним пейзажем и соответствующим камуфляжем; впрочем, еще появились провода с собственной физикой: урони столб — они лопнут и упадут сообразно своей неизолированной природе. Штурм снежного городка Сент-Вит (St. Vith), бельгийского, но немецкоговорящего, однозначно свидетельствует о том, что, когда нововведений в игре не так чтобы очень, разработчики стремятся отыграться за счет слегка повышенной сложности, призванной раскочегарить игроцкую соображалку. На танках галопом, как сахарский туарег Эрик фон Картман, не поскачешь: сначала выдают лишь четыре самоходки с неподвижными башнями, те, которые толь-

ко перед собой, и две пригоршни пехоты, каковая обречена на сотрудничество с уязвимыми железными коробчонками (американцы предаются джоггингу (троттинг — у британцев, помним по DRAK), набегают, стреляют в бочок). У городка радиальная планировка, отчего приходится решать головоломку «сколько лучей можно провести между домами», по одной терминируя пушки на перекрестках. А еще раньше долго ездим по желдорнасыпям, изничтожая лезущие изо всех щелей «Шерманы». Пехота, кстати, на насыпи взбирается неохотно и не везде — потому как скользко, наверное. Очевидно, по той же причине передвижение-парение ползком («My hovercraft is full of EELS!») напоминает общеукрепляющее «плавание без воды». Снайперов — ёк, полечиться — фиг, починиться — тоже (во всяком случае сначала), но мин — до черта.
Battle of the Bulge адресуется игроветеранам Северной Африки и Нормандии, да. К счастью, после подавления обороны по округлому городскому периметру (понатыкали Volwerines, понимаешь) к нам прибывают фаустпатронщики, малолетки-поскребыши из Volksgrenadier-дивизии, и пара «чинилок». Это кстати, потому как в центре поселения, под сенью величественных развалин местной часовни, ошиваются целых три дальнобойных орудия M7 Priest на собственном ходу. А у нас всего одна гаубица-ездун, и начинается, гм, дуэль с активным участием пехотных секундантов-наводчиков (которых американцы совсем не рады видеть в зданиях). А кому сейчас легко? По уничтожении «попов» командование требует странного: перекрыть все шесть дорог, ведущие в Сент-Вит и из него. Это что ж, распылять силы?!. К счастью, это означает «наступи на крестики». Не вопрос, наступим.
В общем, если вы и раньше не чурались Второй мировой от Monte Cristo, то, наверное, не без удовольствия укусите и Battle of the Bulge, чей девиз «изощренность»: в миссии Crossing the Wiltz предстоит отыгрывать фриц-командера, у которого по ходу дела реквизируют на Восточный фронт танки, артиллерию и бронемашины («Вы настолько умелый конандир, что сдержите их одной пехотой, герр генерал!»). За союзников тоже дадут поиграть: дать сдачи Kraut'ам и загнать кислокапустников за Рейн. Непонятно одно: отчего Арденны столь неприятны слуху англоязычных военных историков, если bulge — это почти то же самое, что и bugle?
Хвалить немцев в юбилейном мае было бы ошибкой, но вот название их варианта игры доходчивее: 1944: Winterschlacht in den Ardennen. Интересно, превратится ли трилогия в тетралогию? А на Восточный фронт отправят? Впрочем, не очень-то и хотелось. Все-таки хорошо, что после Арденн война закончилась очень-очень скоро...

Разработчики перерисовали юниты (по их словам). Приходится верить, чего уж. А еще теперь можно заскакивать пехотой в занятые неприятелем здания, как в Codename: Panzers. Вот только битвы коридорные не показывают, ограничиваясь изображением двух трущихся друг о друга ножичков над крышей.

жанр **Тактический шутер**
платформа **PC (Windows 2K/XP)**
дизайн **Билл Гарднер (Bill Gardner), Ян Фогель (Ian Vogel)** | арт **Стивен Кимура (Steven Kimura)**
программист **Джон Аберкромби (John Abercrombie)**
сценарий **Сара Верилли (Sara Verrilli)**
разработка **Irrational Games**
издание **Vivendi Universal**
дата релиза **Апрель 2005 г.**
МИНИМАЛЬНО рекомендуемое железо **Pentium III 1000, 256 Мбайт ОЗУ, DirectX-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ**

игра 04

ФРАГ СИБИРСКИЙ

SWAT 4 (демо-версия)

Свои

Большая белая. — Демоны автосервиса. — И найдем кокаин. — Офицер всегда прав. — Последнее предупреждение.



Здесь все свои, так? Никому не надо объяснять, в какую, простите за выражение, тенденцию впали в последнее время тактические шутеры? Во что превратилась серия Ghost Recon? Что будет представлять собой Rainbow Six: Lockdown (коротко: ничего!)? Очень смешно наблюдать, как древняя, всеми забытая, андерграундная, максимально заторможенная серия SWAT вдруг возрождается в качестве единственной альтернативы фольклорному недоразумению Counter-Strike: Source. Вот где порылась Большая Белая Надежда...
Конечно, есть Raven Shield, ресурс которой не будет выработан еще лет десять-двадцать (у меня уже почти получается!). И тем не менее. Если даже мы все равно будем играть исключительно в Raven

Shield, SWAT 4 (www.swat4.com), только что вышедший из-под пера Irrational Games (www.irrational-games.com), будет поддерживать в нас веру в существование разумной жизни на планете Земля.
Ибо сделано хорошо!
Демо-версия (а о релизе, уж пожалуйста, в следующем номере) SWAT 4 способна доставить не





меньше сугубо положительных впечатлений, чем полная — «Пиратов» Сида Мейера.
Движок семейства Unreal (на почти таком же, собственно, сделан Raven Shield) употреблен с присущим лишь Irrational блеском — и это раз. Какой здесь свет, какие тени! Единственное задание демо-версии — поединок с мерзкими угонщиками в затянутых густой темнотой недрах автосервиса, — но даже на этом неблагодарном материале, правильно расставив источники света и разукрасив эти самые источники в разные цвета, авторы ухитрились спродюсировать десяток вполне себе иконических изображений.
Черный силуэт напарника на фоне сияющего окна. Перестрелка между игровыми автоматами. Инфернально освещенный гараж, где мы наблюдаем в красном свете торчащие из-за машины ноги истекающего кровью индивидуума. Замкнутые пространства в тактических шутерах так хорошо еще не выглядели.
Идеалы SWAT нисколько не оконсолены — это два. Если помните, сериал SWAT отпочковался от сериала Police Quest (эти квесты были куда более озабочены точным соблюдением всех бюрократических процедур, нежели розыском какого-нибудь маньяка). Главное в нем — не просто действовать, а действовать согласно букве и запятой учебника. Старые, мудрые, битые жизнью полицейские рассказали «Сьерре», как оно есть на самом деле. Проявишь героизм — пойдешь под суд.

Про спецназ! Никакая не кроссплатформа! Редакция Game.EXE (в полном составе) не может оторваться. Обязательно см. на диске!

Дружишь с бюрократами и прячешься за спины подчиненных — получишь звание вне очереди. Вы представляете игру для PlayStation 2, где вам запрещают проявлять героизм? Я тоже не.
Так вот, несмотря на это, SWAT 4 делали еще большие буквоеды, чем SWAT 3. Сломить сопротивление подозреваемых в демо-версии очень легко. Куда труднее избежать усушки и раструски: внести в протокол все бесхозные единицы огнестрельного оружия (темно, черт, ничего не видно!), отчитаться за каждую выпущенную пулю, за каждое сказанное грубое слово, за каждую попорченную нервную клеточку невинного свидетеля. Только попробуй выстрелить в направлении подозреваемого, не крикнув предварительно «стоять-полиция-руки-на-стенку!»... Затаскают. А уж если ты в этого подозреваемого ненароком попадешь!.. К сожалению, в богатом списке команд, которые можно отдавать подчиненным, отсутствуют опции «вложить в руку подозреваемого пистолет со сведенными кислотой серийными номерами» или «вложить в обрез подозреваемого два патрона». С бюрократией надо бороться ее же средствами! Может, в полной версии?
И очень, очень ждем опции «найти у задержанного негра кокаин»!
Играть в SWAT 4 по всем правилам, командуя из-за широких спин, используя вовремя и по назначению такие причудливые инструменты, как электрошокер, отмычки, оптическое щупальце (с помощью которого можно заглянуть за угол или под дверь), флэшбэнги и дробовик, стреляющий резиновыми пулями, легко и комфортно. Подстрелить тебя могут только при совсем уж неудачном стечении обстоятельств. Саспенс давит, но на деле напарники слишком большие профессионалы, чтобы позволить стрястись непредвиденному (хотя играем, между прочим, на максимальном уровне сложности). Если черный начнет выступать, получит по рогам. Если продолжит, схватит пулю. Раз офицер гордо представился перед выстрелом, вызвал застреленному «скорую помощь» и аккуратно подобрал упавший пистолет — значит, офицер прав. «Скорую» нам вызвать нетрудно. Катафалк — тоже. Берегитесь, негры.
Обычная работа. Нервная, но не то чтобы слишком опасная. Демо-версия SWAT 4 предлагает нам уникальный опыт: испытать чувства людей, которые спускаются в темные подвалы, двигая перед собой стволом пис-



толета и лучом фонарика, не за острыми ощущениями и адреналином, а по долгу службы. Они это делают каждый день. Они знают, что можно и что нельзя. Они не рискуют.

Ну а для любителей несмотря ни на что рискнуть в демо SWAT 4 есть редактор миссий (и это в-третьих). Да-да, прямо как в Raven Shield. Собственно, лучше, чем в Raven Shield. Можно откорректировать характер миссии, «поиграть» с числом заложников, степенью агрессивности преступников... И даже отключить напарников и пуститься в режим Lone Wolf. Вы знаете, в чем главное отличие режима «Одинокого волка» в серьезных тактических шутерах от режима «Одинокого волка» в тактических шутерах для консолей? В серьезных тактических шутерах выжить в этом режиме практически невозможно.

Даже если выставить параметры миссии, как в Tom Clancy's Rainbow Six: Raven Shield, и управление, как в Raven Shield, перестрелки на Raven Shield все равно будут совершенно непохожи. В SWAT 4 от пуль не уклоняются. Каждому отдельно взятому огневому контакту здесь присуща здоровая атмосфера стробоскопической вечеринки в психиатрической лечебнице. Все орут. Офицеры горланят, чтобы морально подавить, заложники — потому что очень страшно, преступники вопят, потому что в тюрьму и на кладбище как-то не хочется. Между воплями (ненормативной лексики обе стороны изящно избегают) постреливают. Это одиночные, беспорядочные выстрелы — скорее проявление эмоций, нежели серьезная попытка убить. Но в настолько тесных и плохо освещенных пространствах проявление эмоций чревато самыми неприятными последствиями. Спонтанно выпалил по фонарю — вот и мертвый офицер. Отписывайся потом. Преступник бросил пистолет, но дернулся к двери, — вот и холодный преступник. Интересно, пулевое отверстие в затылке это «неправомерное применение оружия» или все-таки «неправомерное применение силы»? Или даже «правомерное»? Мы же его предупреждали...

Когда стреляешь кому-то в голову, результат нагляден и неприятен. Плюс усиление эффекта, ибо видно едва-едва, и понять, попал ли ты в того, в кого целился, очень сложно.

Тут не скажешь: «попал». Тут скажешь: «влепил пулю». Когда стреляешь кому-то в голову, результат нагляден и неприятен. Плюс усиление эффекта, ибо видно едва-едва, и понять, попал ли ты в того, в кого целился, очень сложно. Наконец, звуковое сопровождение — очень уместное, правильное.

Изъянов в демо-версии можно насчитать предостаточно. Но кто считает недостатки в демо-версии? Для этого будет полная. Какой там, кстати, будет кооперативный режим — страшно даже представить. Вспоминаем любимые фильмы про полицейских-приятелей... И — ждем!



игра 05

жанр **Командно-фальшивый FPS**
платформа **PC (Windows 98/ME/2K/XP). Игра также вышла на Xbox**
режиссер (!) **Тим Лонго (Tim Longo)**
исполнительный продюсер **Дэрон Стиннетт (Daron Stinnett)**
игродизайн **Кевин Шмитт (Kevin Schmitt)**
арт-директор **Крис Уильямс (Chris Williams)**
разработка/издание **LucasArts**
дата релиза **Март 2005 г.**
минимально рекомендуемое железо **Pentium 3 1000, 256 Мбайт ОЗУ, Direct3D-совместимая видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ**

STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO

АЛЕКСАНДР ВЕРШИНИН

Виоланц, блуд, гор

Отверженные. — О слабостях. — Служебный пылесос. — Всеблагие. — «Коза» — твое оружие! — А вы — нет. — Мозг-диспенсер. — Quick kill..

Самое страшное в Star Wars: Republic Commando (SWRC для протестантов) — отсутствие уплывающих в пасторальную звездную даль желтых буквиц. Гимн тоже не крутят. Без обязательных культ-атрибутов проделки республиканских коммандос выглядят как-то сиротливо, неуместно, даже безыдейно. Вакантное место лакированных мультипликационных роликов о бесконечной войне в космосе и дьявольски привлекательном недобре, увы, так и остается пустующим вплоть до блеклого якобыфинала. После дюжины часов в компании



четверки боевых клонов остается лишь один вопрос к разработчикам: где мотивация, родные? Мы добросовестно шарили под кроватью и за шкафом — ее нет. Выпростанным из пробирки республиканским солдатам объяснения не требуются ни на 367-й, ни даже на 785-й день затянувшихся боестолкновений. Но всех нас, прошу отметить, произведенных проверенным дарвиновским способом, тревожат генетические изъяны: тяга к красивому дискурсу, грандиозным планам и верности стилю «джет-сет». Этим вполне человеческим слабостям командная клоунада Republic Commando не потакает совершенно. Игра тверда и непривлекательна, как коленка гвардии сержанта космических войск специального назначения. Если задуманное дизайнером боевое упражнение вдруг выполняется непредусмотренным в учебнике способом, вышеописанный сустав поучительно входит в контакт с игроцким подбородком. Шалить нельзя.

От песчаных каньонов Геонозиса до джунглей Кашиика клоны шагают крошечными негероическими шажками из одной микроскопической комнатушки в следующую. Иного не знают. Это не война, а «зачистка», деловитая, скрупулезная. Даже если межгалактические конфликты постигнет решительная амба, бравые фабричные ребята не останутся без дела. Вооружи их пылесосами и наслаждайся: «Clear? Clear!», — и вламываются в очередное помещение, полязгивая вениками и совками.

Впрочем, все это мы осознали еще в ходе товарищеского суда над гвардейской демонстрационной. Которая неявно эманировала предвкушением, но приманка оказалась даже глубже, чем можно предположить: скупая игра отбарабанила три скромные кампании и уже выкинула триумфаторов в главное меню, а мы по-прежнему пухли большими надеждами. SWRC проскальзывает мимо с легкостью недельного отпуска — через пару дней вспомнить подробности маленькой эскапады решительно невозможно.

Впечатлениями действительно не щекочут. Нет даже предписанных консольным этикетом боссов, собственным естеством отмечающих важные игровые вехи. Слаборазличимые монстры валят промышленными тиражами, спотыкаются о плотный

огонь четверки и глотают лицом пыль, уступая дорогу новым жертвам великолепных ко. Если бы не скупая текстовая перебивка между кампаниями, переноса в другую локацию можно было не заметить. Задумаемся на бегу: каньоны Геонозиса, коридоры космического штурмового корабля, джунгли Кашиика — все одно, все божья благодать. (И немыслимое дизайнерское раздолбайство.)

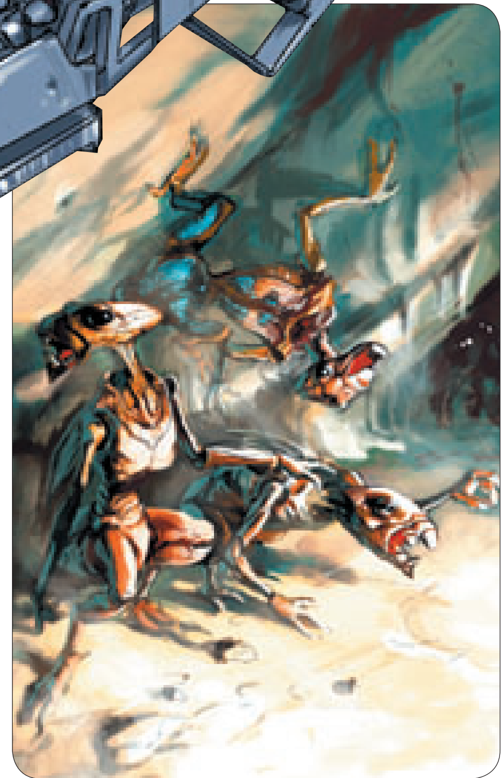
Случайно оказавшись в игровом Интернете в момент активной рекламной SWRC-кампании, вы могли бы наблюдать гуманоидную фигуру с автоматом, которая делает кому-то «козу» тремя пальцами, и пояснительную записку: «Отряд — твое оружие». К нашему несоизмеримому удивлению командные алгоритмы в игре не столь плохи, как можно заключить из всепобедительной речевки. По крайней мере на каждой виртуальной пяди четко определены ключевые точки, куда забытые собственным командиром AI-бойцы стекаются в стремлении явить военно-полевую смекалку. На ходу четверка держится кучно, не забывает следить за флангами и тылом, но стреляет больше для вида, ибо отнимать законные фраги у альфа-самца за клавиатурой было бы откровенным жлобством.

Ах, да. Роль высмеянных в предыдущем .EXE-выпуске «ключевых стрелковых позиций» в каждой ответственной комнате все-таки прояснилась. К концу игры они становятся решительно необходимы: попробуйте их игнорировать, и экстренный вызов спасенной игры обеспечен. Ситуация навязчиво абсурдна. Без высочайшего приказа «стать бомбистом или снайпером» наш подручный может до конца времен палить по танку из чахлого бластера — даже инстинктивно расположившись точно за подсвеченной командирским интерфейсом тумбой-укрытием. Но стоит осенить объект покровительственным кликом, как ведомый скриптом солдафон немедленно выказывает чудеса героизма (может, может, как Саша Матросов!) и валит тяжелый бронетанковый дивизион связкой из трех гранат. В некоторых особо пикантных позициях командиру и вовсе отводится роль дежурного санитара, поднимающего на ноги полегшую рать, — ведь специально заскриптованный дизайн-подлецом снайпер гвоздит по цели без устали и промаха. А вы — нет.

Таймеры на взводе бомб и компьютерных терминалах тоже не просто так. С привычных и малозаметных десяти секунд время взлома или минирования зачастую вырастает до полноценной минуты. А это, поверьте, не ящериц прикладом заквашивать. Избранного для дела брата по пробирке то и дело укладывают носом в пол нескончаемые (буквально!) волны агрессивно настроенных супостатов, и уж вам выбирать методы его спасения: то ли лечить, то ли ломать, то ли снаряжать оставшихся в живых соплеменников. В порядке вещей все вершить самолично, — до полного индирект-контроля современная FPS-аудитория все-таки пока не возвысилась. Получается совершенно невообразимая возня-с-нервотрепкой, высчитыванием секунд до взрыва и — тссс! — каким ни на есть саспенсом. Редко, но случается.

Особую благодарность следует выписать умнику, чей плодовитый мозг измыслил так называемый dispenser, уличный автомат для бесконечного и бесперебойного выпуска роботов. Вот где портится немало чистой юношеской крови! Злокозненные минифабрики складываются к нашим ногам лично боженькой — и немедленно приступают к выполнению прямых обязанностей. Подойти вплотную и вероломно заминировать гнездовье тяжелых штурмовых роботов — удовольствие сильногазированное, больничное. Вскоре вызывает отрыжку, что, впрочем, ничуть не смущает исключительно довольных выдумкой авторов SWRC.





Единственное настоящее занятие в этой незамысловатой со всех сторон игре — подойти вплотную к стрекозе, роботу или ящерице, и треснуть рукояткой пистолета меж недотекстурированных органов зрения. Когда облагороженный отлетит на пару шагов назад, добавьте контрольный выстрел в голову и переходите к следующему пациенту. Как жаль, что зяблики с пескоструйными огнеметами (отвратительные твари) летают так высоко, а до центрального процессора штурмовых роботов, увы, не достучаться и с отбойным молотком! Так бы и колотил, колотил, колотил, коло... Впрочем, это была бы совсем другая детская сказка — о громиле в майке с черепом и его любимой кнопке «Q». Наша же история не заканчивается, нет. Вислый гейм-энд обещает серии Republic Commando многодетное и мутоборное будущее. Всем пакеты, пожалуйста.

Очевидные попытки максимально обезличить игру совершенно необъяснимы с точки зрения маркетинга. Зачем вообще вселенной Star Wars понадобилось это недоразумение?!

игра 06

жанр Вне (ближе к аркадо-RTS)
платформа PC, Mac
творцы Крис Дилей (Chris Delay, главный), Энди Бэйнбридж (Andy Bainbridge, соглавный), Том Арундел (Tom Arundel), Марк Моррис (Mark Morris), Алистер Линдсей (Alistair Lindsay, звук), Майкл Мейдмент (Michael Maidment, звук)
разработка/издание Introversion Software
дата релиза Март 2005 г. (PC)
минимально рекомендуемое железо Pentium III 600, 128 Мбайт ОЗУ, GeForce2+

DARWINIA

ВЕНИАМИН ШЕХТМАН

Чарлзтон

Уа-ха-ха! — Сон мэйнфрейма. — Палка, огуречик. — Лишний клик. — Струя гуманности. — Свинопас или колли. — Где рамка?!

Darwinia будоражит и интригует. Но любопытство — эмоция нетерпеливая, она требует немедленного удовлетворения и, когда натыкается на занудство и неразбавленную какой-либо остротой вязкость геймплея, быстро умирает и сменяется апатией.

А в т о р. У кромки моря, где прибой / Ласкает гальки бок... Стоп, эта пьеса — в прозе!

На плоском камне, разделенные монитором, сидят Морж и Плотник.

М о р ж. Недолго бедовало прогрессивное игрософобщество, в тоске и печали сокрушавшееся по нехватке Авторских Игр. Навязшие в зубах разговоры о том, что, де, все современные игры — клоны удачных находок «периода первоначального накопления», отныне лишь сотрясение воздуха. Пусть утешится и не грозит своим дизайнерским кулачищем в адрес магнатов преподобный Грег Костикян. Все в порядке, посмеемся над маловерами!

П л о т н и к. О чем это ты?

М о р ж. Ни о чем ином, как об игре Darwinia (www.darwinia.co.uk), решительном прорыве аглицкой Introspective Software (www.inroversion.co.uk), сломавшей незыблемый частокол устоявшихся жанров.

П л о т н и к. С чего столько пафоса в адрес поделки?

Морж театрально прикрывает глаза ластом. Всем видно, что он подсматривает. Из моря, бочком, выползает устрица и прислушивается к беседе.

М о р ж. Поделки?! Косный, зашоренный строительный пролетарий! Впервые за долгие годы мы имеем дело с игрой, в которой соединились глубокий гуманистический смысл, оригинальнейший сюжет, удивительный по своей чувственности и продуманности дизайн...

П л о т н и к. С этого места поподробнее, пожалуйста.

М о р ж. Да пожалуйста. Дизайн Darwinia — это что-то особенное! Помнишь игру Tron?

П л о т н и к. Сразу же прерву тебя, чувственное скоропалительное ластоногое. Это невежливо, но иначе ты предашься непозволительным аналогиям. Tron — это эстетика семидесятых. Это ушедшая эпоха, потешная, но прекрасная. Это рассвет, энергия прорыва в новый кибернетический мир, виртуальная реальность на фундаменте тридцатитонных шкафов по имени Marc II. А картинка в Darwinia...

М о р ж. Я все-таки верну слово себе. В Darwinia не картинка. Никак нет, сэр! Там визуализирован сон. Корабль мечты под парусами зари. Все плывет, радужно переливается, воздух... Понимаешь, воздух иного мира!

П л о т н и к. Если кому и снятся такие сны, то только операторам этих самых Marc II. А по



мне — так это сплошь пейзажи из Comanche: Maximum Overkill бородатого года, да еще и с ободранными текстурами. И под музыку, сделавшую бы честь любому PC-спикеру. Конечно, до выхода Wolfenstein 3D, когда умные люди показали, какой саунд можно выжать из жестяной пищалки.

Морж. Слова буржуа, мысли глазуноволюбца! Это минимализм! Причем минимализм сознательный, продуманный, уместный. Игра-то ведь по большому счету стратегическая, а кому нужна графика в RTS?

Плотник. Ты лучше скажи, зачем «Дарвинии» 9-й DirectX? В глаза мне смотри! Для отображения каких красот? Плавающих в 256-цветном киселе белых буковок? Или ползающих красных треугольничков?

Морж. Минимализм, друг мой, не синоним примитиву. Ты обратил внимание, как гладко все работает? Как хороша плавающая камера, как легко передвигаться в трех измерениях, паря над горами и морем?

Плотник. Все так. Но чего бы ей, этой камере, не плавать ровно и гладко, если показывать ничего не нужно? Одни треугольники, а в них...

Косится на толпящихся у его ног юных устриц.

...а в них пустота.

Морж. Я вижу, мне не пробить твою узколобость. Отрешись от графики, восприми этот волшебный мир! Странный, населенный чудными стикменами. Посмотри, как ветер носит их призрачные фигурки, похожие на бумажных птичек из миядзаковских «Унесенных призраками». У них есть мифология, трогательно-щемящие похоронные ритуалы, теология, основанная на поклонении их создателю, доктору Sepulveda.

Плотник. Что-то я ничего такого не заметил. Кто это тебе понарассказал?

Морж. Лично Автор, Крис Дилей. А знаешь ли ты, что, согласно опросу одного британского журнала, Darwinia заняла второе место в сердцах и душах игроков, поправ таких титанов, как World of WarCraft, Halo 2, Quake 4... и уступив лишь GTA: San Andreas? Вот, цитирую: «...и это прекрасно. Этот виртуальный мир полон индивидуальных деталей, от облаков потерянных душ дарвинианцев, которые парят над полями сражений, до интригующей логики уровней...», «Это почти искусство; по словам самой Introversion, цифровой мир мечты».

Плотник. А я так скажу: они там зажрались. Или пишут в расчете на поколение, не заставшее CGA-мониторов. А я вот помню, когда все игры были такими же визуально убогими. И лично мне пока не надоело вкушать сочные радости хорошей графики.

Морж. Ох... ладно, оставим это. Но согласись, что, в отличие от большинства современных побрякушек, Darwinia — это свежая струя, в скучном, как сургуч, игровом потоке. Неожиданная, совершенно новая концепция игрового мира. Не какие-то приевшиеся империи, бодающиеся не пойми за что. Не драчка космонавтов с гу-



маноидами... А борьба с инфекцией, уничтожающей плоды многолетнего труда крайне симпатичного генного инженера с бородкой от интеллигентности и залысинами от раздумий. И борьба эта ведется по всем законам генной инженерии.

Плотник. Уж на что я человек от науки далекий, но ты-то вообще ластоногое. Все сходство — в непрямом влиянии на объект. Ты можешь не возиться с каждым геном в отдельности, а иметь дело только с геном-регулятором, который запускает процессы, влияющие на другие гены. Нужно видоизменить белок — ты не трогаешь каждую его молекулу отдельно, а действуешь только на ДНК или РНК. Меняешь последовательность нуклеотидов — и баста!

По словам разработчиков, выходит так, что игра была готова еще в... 1991 году. Вот тогда и надо было выпускать — снискали бы славу заслуженную, а не спекулятивную (дескать, «ретро», «постмодерн»...).

Морж. Что это ты в дебри полез? Какие нуклеотиды? Там человечки зеленые и злые ползучки, из которых, если их подстрелить, вываливаются штучки — сырье для инкубатора, источник новых человечков. А еще большие пауки и стреляющие макаронами роботики...

Плотник. Потому что генетики тоже люди. Они не могут все время представлять себе абстрактные пептиды и разные там аллели.

Они живут с этим и подсознательно переводят невидимое в представимое. И это нормально, когда оно там, в голове у ученого. А смотреть на это со стороны равносильно посещению выставки творчества душевнобольных. Скучно и немножко стыдно... Кстати, отсюда же растут ноги твоего хваленого минимализма. Если картинка в Darwinia на что и похожа, то только на интерфейс служебных исследовательских программ. Вот там, да, графические разносолы ни к чему, чай не в игрушки люди играют...



Пока плотник, горячась, говорит, Морж окидывает взглядом стройные ряды устриц и незаметно достает солонку.

М о р ж. Но ведь сколько инноваций! Как необычен геймплей! Согласись, создание юнитов буквально мановением руки, — гениальная находка: хочешь солдата — вычерти светящийся треугольник, хочешь инженера — букву «П».

П л о т н и к. Согласен, оригинально. Здорово, неожиданно. Приятно, что юниты создаются мгновенно, особенно когда научишься рисовать правильные треугольники. Но вот то, что нельзя запросто переключиться с одного на другого, возмутительно.

М о р ж. Что, так трудно нажать «пробел»? Да освоиться с управлением в Darwinia проще, чем выучиться шнуровать башмаки!

И в расстреле красных муравьев, пауков и паровозиков, и в собирании эфирных дарвинианцев в кучу определенно есть некая медитативность. Если это именно то, что требуется от RTS, Darwinia попадает в «яблочко».

П л о т н и к. Ты всерьез спрашиваешь? Трудно ли сделать лишний клик во время боя в реальном времени? Нет, не трудно. Иногда — просто невозможно. А то, что юниты склонны разбегаться по своим делам, а найти эту желтую букашку на желтом фоне — задача не для слабых духом, это как?

М о р ж. Это так. Хорошо, что их может быть только три.

П л о т н и к. ...и узнать о местоположении заблудившегося нельзя. Даже мини-карты нет.

М о р ж. Пустяки! Зато в Darwinia заложен изрядный гуманистический заряд. Ты не завоевываешь чужие страны, не убиваешь людей и прочих разумных. Ты лечишь болезнь и спасаешь беззащитных.

П л о т н и к. Только выглядит это самое спасение, как симулятор работы свинопаса. Ну, на худой конец, шотландской овчарки.

М о р ж. Гадко! Низко и неблагородно говорить так об игре, которая по-настоящему необычна и представляет огромный интерес для...

П л о т н и к. ...коллекционеров нежизнеспособных редкостей!

Оба оборачиваются на хруст гальки. Не церемонясь с внимающими моллюсками, к спорщикам подходит маленькая блондинка с большой головой.

Б л о н д и н к а. Хай, я Алиса Лиддел-джуниор, что это у вас за игрушка, мальчики?

М о р ж. Да хоть Алиса Селезнева! Проходи, девочка, здесь миелофонами не торгуют.

Волосы блондинки наливаются чернотой воронова крыла, из-под кружевного фартучка появляется зазубренный тесак. Девочка, не сводя глаз с Моржа и Плотника, вскрывает тесаком устрицу и с шумом всасывает содержимое.

П л о т н и к. Спокойно, леди, останемся в рамках...

Не обращая на него внимания, девочка подходит к монитору и берется за мышку. Морж и Плотник с изрядной опаской ждут, что будет дальше. Устрицы в ступоре.

А л и с а. В рамках? Угу. А где рамка-то? Где, вашу мать, зеленая резиновая рамка?!

М о р ж. Ну, вы же понимаете, это смелый скачок... стереотипы отринуты... кипящее море внутреннего космоса...

П л о т н и к. Вот и я говорю, зачем городить...

А л и с а. Цыц, оба! Сама разберусь.

Морж и Плотник на цыпочках уходят.

игра 07

жанр **FPS-ежедневник**
платформа **PC (Windows 2K/XP). Игра также вышла на Xbox**
исполнительный продюсер, режиссер **Рэнди Пичфорд (Randy Pitchford)**
арт-директор **Брайан Мартел (Brian Martel)** | ведущий аниматор **Лэндон Монтгомери (Landon Montgomery)**
ведущий художник **Джереми Кук (Jeremy Cooke)** | ведущие программисты **Патрик Дюпри (Patrick Deupree), Стив Джоунс (Steve Jones)**
разработка **Gearbox Software**
издание **Ubisoft** | издание в России **«Бука»**
дата релиза **Март 2005 г.**
минимально рекомендуемое железо **Pentium 3 1000, 256 Мбайт ОЗУ, Direct3D-совместимая видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ**

BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30



АЛЕКСАНДР ВЕРШИНИН

Великая тылобитная

История по буквам. — Новые слова: календарность. — Уходит их десантный. — Новые слова: достоверность. — Сценарист-убийца. — Зачем нужны братья. — Мысли о тактике. — Чего ждет национал-социалист. — С фронтов во фланги. — Долгая дорога к Эльбе.

Следуя букве исторической достоверности, второй фронт, а с ним и Второе дыхание шутеров на тему Второй мировой, открылся со впечатляющей задержкой. Прочие участники веселого соревнования по фашистам уже отбомбились и, не оставив от Рейхстага ни камня, отправились по календарям и атласам на поиски новых приключений. Вьетнам, Корея и Ирак, «эпические», «гуманистические», «антитеррористические» и «синефильские» шутеры... Казалось, откатаны и проданы уже любые мыслимые великие сражения, взяты все интонации, сказаны последние слова. Однако же.

Gearbox отправила в отставку перекрестье прицела весьма простым способом: идеально отработав ведение огня через настоящий оружейный прицел!

Под патронажем Ubisoft (www.ubi.com) компания профессиональных HL-аддон-кузнецов Gearbox Software (www.gearboxsoftware.com) наконец-то выпустила в свет первый тираж умеренно правдолюбивого FPS-ежедневника Brothers in Arms: Road to Hill 30 (чтобы не икать — просто BIA). Вооруженные тоннами биографий и военных архивов, просветленные километрами документальной кино- и фотопленки с мест боев, вусмерть унапутствованные всетаки-былом ветеранов, Gearbox с величайшей осторожностью потянула жанр шутеров из душистого болота, где он имел счастье обрастать жабами и тиной.

Не пугайтесь, если мы будем увязывать имя FPS-жанра с нетривиальными словоформами. К примеру, с «календарностью». BIA топит айсберги наших сердечных мышц сумасбродной педантичностью. При желании мы могли бы с легкостью отследить маршрут вымышленного янки от замыленного Utah beach через деревушки Foucarville и Hiesville, небольшой городок St. Come-du-Mont и более значительный Carentan. Кадры аэрофотосъемки, планы улиц, фотографии ключевых построек прилагаются в Extras-меню. Сценаристы плотно забили неделю сержанта Мэтта Бейкера начиная с момента высадки воздушного десанта над французской территорией в канун дня «Д»: утренняя огневая разминка, штурм укрепленных зернохранилищ на обед, схватка с «Тиграми» за обладание городским собором к полднику. Вот мост, откуда всамделишний подполковник Коул вел своих ребят в атаку, тогда и сейчас. Солдатский карандашный набросок шестидесятилетней давности, увядшая цветная фотография того же времени, современное фото и скриншот из игры — все демонстрируют один и тот же голый клочок земли, «Аллею пурпурных сердец», — вы оставите на ней немало виртуальных соратников. Ферма и склад, где немцы окажут Бейкеру особо упорное сопротивление, неотличимы от вполне реальных фотографий — вкупе с нынешними владельцами и продюсером Рэнди Пичфордом на переднем плане. Вселяет. Питаем слабость.

Недельная дорога к высоте под номером 30 сложена в равной степени из реальных и вымышленных стычек, но, учитывая объемы проведенной подготовительной, аналитической и дизай-



нерской работы, она имеет полное право на следующий непривычный (в наших краях) термин. Достоверность. Она играет одновременно за и против девелоперов, замысливших использовать реальные события для продажно-увеселительных целей. Приобретая в историческом доверии, авторы безнадежно теряют в блокбастерной помпезности, отличительной черте второмировых шутеров последних лет. Даже пиковые моменты, вроде отстрела пары «Тигров» или взятия начиненного нацистами коровника, не способны соревноваться с туповатой глобальностью панорамы Сталинградской битвы. В результате BIA кажется излишне гладкой, один день неотличим от последующего, а солдатская рутина изматывающей драки за каждый проулок не развеивается нелепыми индианобондовскими эскападами или хотя бы спонтанной прогулкой на «летающей крепости» B-17. Не подумайте плохого: в действительности мы обожаем монотонность, шаблоны и успокаивающий орднунг ежедневности. Честное краснознаменное!

Успешно отбив вторую часть названия игры, Gearbox постаралась не забыть о художественной первой. Получилось с натягом, на «троечку». История соли земной, американца Бейкера, явившегося через океан на борьбу с мировым злом, отягощена сонмом избитых идей, плоскостопием, одышкой и неизбывной тягой к банальному душетрепу. На протяжении доброй дюжины миссий наш златосердный сержант кается в любви к угробленным подчиненным и расписывает превосходные человеческие ТТХ оставшихся в едином куске. Мы отважно терпим, будучи не в силах хотя бы отличить одного бойца «дюжины Бейкера» от его боевого клона. Единственные светлые пятна — мертвый танкист (был в танке) и мертвый радист (в очках). Остальные практически едины на физиономию, каску, форму, рост и автомат. Их практическая бесполезность и бессмертие также не вызывают особой приязни среди деловых, очень смертных нас.

Так называемые «братья по оружию» гибнут лишь тогда, когда того захочется сценаристу. Они уходят самыми курьезными способами: во время перекура на вершине колокольни, поймав бомбу пикирующей на мост «Штуки» или, скажем, ведя огонь по немецко-фашистской гадине из табельного пистолета (в танке, видите ли, неожиданно вышли вон все снаряды и патроны — единственный на всю игру случай!). Угробить же братишек в ходе опасной миссии не представляется возможным. То есть они, конечно, падают ниц под кинжальным огнем станковых пулеметов и выбывают из боекомплекта вплоть до конца миссии, но с началом следующего задания вновь оказываются живее многих. Зато иные многие, благополучно прошедшие огонь, воду и бог еще знает какие подлости, вдруг отправляются к Гадесу. Ну и как прикажете симпатизировать автору сюжета в подобных возмущающих логику условиях? Где его пионэрская клятва соответствовать высоким стандартам календарности и достоверности? Левачит, строчкогонит, зараза. Не понимает, как мы молились бы на кадры, знали их поименно и берегли, словно собаку Dogmeat из Fallout, если бы единожды убитый по нашей вине не возвращался так настойчиво из братских могил в стремлении вновь послужить растяпе-хозяину.

Но нет, не для того созданы братья.



Помимо халтурных сценических ролей второго плана все они служат пешками в двухходовой тактической игре, затеять которую командора Бейкера понукают на каждом пятаке оккупированной фашистом земли. BIA эволюционирует FPS не семимильным прыжком вперед, но парой вкрадчивых шажков в сторону от натоптанной мейнстрим-тропы. Единственный действительно серьезный взнос в мировую копилку геймплея заключается в честном обсчете укрытий. Ну, почти честном. Монстры — в данном случае серошинельные копейщики Третьего рейха — крепко проинструктированы не подставляться под союзные пули без особой команды со стороны боженьки-скрипта. То же касается и наших отважных статистов: стоит искусственно-интеллектуальным нащупать в окрестности хотя бы кочку, они истово припадают к ней, ибо эта ландшафтная подробность есть остаточная гарантия здоровья и седовласой старости в окружении благодарных правнуков. (Если, конечно, будет на то благословение сволочи-сценариста.) Так вот. Вышибить выстрелом засевшего за бочкой, кочкой или пнем — задача трудоемкая и без

Свирепую бронетехнику советуется бить не фаустпатроном, но опущенной в командирский люк гранатой. Фашисты никогда не запираются в танке и потому терпят одно сокрушительное поражение за другим.

снайперской винтовки почти невыполнимая. Вопреки швейцарской хронометрике построения боевой кампании внутримиссионные логика и сюжет слишком уж часто шалят и злоупотребляют. Разве прилично отбирать у геройского сержанта добытый в утреннем бою чудесный трофейный MP-44, заменяя его к полудню трехлинейным пугачом? Сбалансировать миссии под любое доступное игроку оружие было, конечно, сложнее, чем обидеть солдата. Зачем стараться, если можно влепить пощечину и просто сломать удовольствие?

Управлять отрядом можно с очень большого расстояния. Важно не промахнуться: дрогнувший маркер курсора способен превратить надежное укрытие в импровизированную братскую могилу. Особенно если из-за сценарных кустов выкатили белый танк «Стейнвей»!



И впрямь, разве стали бы мы жонглировать парой огневых рот и танком, будучи в силах выбить гитлеровца из-за живописного французского палисада метким выстрелом в глаз? Нет, конечно. Девелоперам пришлось жульничать с единственной целью: заставить Бейкера «мыслить тактически». Теперь-то мы знаем, что все живые ограды во Франции (со времен и по указу Людовика XII) строятся с приятной ложбинкой посередине — для ведения огня. Мы также понимаем истинную суть знаменитой геометричности архитектуры классического французского парка: кусты-брустверы неизбежно перпендикулярны друг другу, тем самым обеспечивая подход С ФЛАНГА к любой мыслимой позиции. Вот он, миг откровения и великой славы Brothers in Arms! Ради известного еще царю Македонскому элементарного тактического маневра в коде BIA свернуты грандиозные горы. AI-соплеменники Бейкера ознакомлены с однокликовыми командами «сидеть там» и «опорожнить магазины туда» (а также экстренной суицидальной «штыковая — урррa!») единственно во имя отвлечения внимания фрицев. По умолчанию в игре может не быть привычного FPS-адепту перекрестья прицела — при малодушном на то желании он возвращается на место через меню опций, зато над каждым фашистским приспешником висит большое красное яблоко! Оно не только вопит на пол-уровня: «засада в этих кустах!», но символизирует степень подавленности расположившихся в укрытии автоматчиков-диссидентов. Совместные исторические исследования Gearbox и Ubi показали большую вероятность подавить гитлеровца ураганным огнем по его укрытию из нескольких союзных винтовок или автоматов. Давится ли проклятый фруктом из сухого пайка или давится от смеха при виде исключительных стараний подчиненных Бейкера, доподлинно неизвестно. Зато, ручаемся, не встает, не оглядывается, не меняет укрытие. Сидит, ждет.

Теперь мы точно знаем, чего ждет немецкий наци, — пару или тройку метких выстрелов в собственный фланг или тыл. Специально для Brothers in Arms известный на всю страну слоган был отредактирован: «Все для фланга, все для победы!». Это разводной ключ успеха союзников, гипермотиватор стратегического наступления американцев во Франции, обнаруженный дизайнерами Gearbox рычаг для решительного переворота FPS-мира с фронта во фланг и тыл. «У каждого пулеметчика в уютном MG-42-гнезде есть мягкий незащищенный зад и широкая, удобная для выстрела спина!» — с видом Нострадамусов указывают нам разработчики. И мы послушно ставим одну роту для отвлечения гитлеровского внимания, а с другой ползем в обход, словно хрестоматийные Нормальные Герои. Признаться, огибать тактическим маневром КАЖДОГО чертового фрица не так уж и весело, но выбора у Мэтта Бейкера, увы, не предвидится. Авторы BIA, словно изобретатели гвоздодера, очарованные собственным гениальным открытием, применяют инструмент везде, остервенело дергают и дерут фланги сильных только фасом немецких солдат. Только на седьмой день (вполне библейская дата) мы натыкаемся на сверхинтеллектуальное подразделение гитлеровцев, использующее перекрывающиеся секторы ведения огня. Что делать? Расставить роты аналогичным X-образным образом и ползти, ползти в злополучный тыл с другого фланга, в надежде единоутробно расправиться с элитой немецкой военной мысли.

Так проходят дни. Тактическое тылобитие выигрывает фирменный «Наш выбор» для Road to Hill 30, но вот вопрос: как идти дальше? Следуя формуле календарной достоверности, было бы логично обеспечить большое будущее Brothers in Arms, тщательно оцифровывая каждый день войны. И продавать их неделями, десятками или дюжинами по американскому рублю за пачку через Интернет. Но согласимся ли мы идти к условленной точке встречи на Эльбе обходом через Африку, Антарктиду, Новую Зеландию и бог знает еще какие страны, лежащие на многосложном мученическом пути в немецкий фланг? Если BIA возьмет себя в руки и отпустит до упора задавленную фланговую педаль, мы клянемся наконец-то воспользоваться заготовленным для планирования атаки тактическим видом. Если нет, сериал (вы сомневаетесь?) Brothers in Arms станет особо изощренной формой линейности — тылофлангобитной.

А пока празднуем победу, товарищи, господа, братья и сестры.

игра 08

жанр **Пропагандистская стратегия в реальном времени**
платформа **PC (Windows 2K/XP)**
руководитель проекта **Алекси Ле Дрессэй (Alexis Le Dressay)**
технический директор **Седрик Ле Дрессэй (Cedric Le Dressay)** | сюжет **Дэйл Браун (Dale Brown)**
арт-директор **Давид Легран (David Legrand)** | музыка **Nimrod**
разработка **Eugen Systems**
издание **Atari**
дата релиза **15 марта 2005 г.**
рекомендуемое железо **Pentium 4 2500, 512 Мбайт ОЗУ, видеокарта уровня GeForce 4 со 128 Мбайт ОЗУ**

ACT OF WAR: DIRECT ACTION

НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ

Team l'Amerique

Лямерик этэнванте пар лефрансе. — Так его, гада! — Белый, но не беглый негр. — Вскопать карту! — Gadgets can be fun at parties. — Всем сестрам по. — B-movie? — Capote-video.

Человек — энигматический сон дельфина, Америка — сон Франции. Можно переименовывать french fries в «картофель свободы» и проливать вино на землю, но с макушки статуи Свободы все равно будет дразниться эталонно-метрическим батоном маркиз де Лафайет, а лихорадочно-сенсуальный Труман «Raincoat» Капоте по-прежнему будет готовить около Tiffany's новоорлеанское барбекю. Первое правило этой народной забавы — «ничто не должно свисать с вертела», и Act of War: Direct Action от Eugen Systems из г. Парижа, штат Франция, ему следует.

Кампания в Act of War развивается традиционно: новая миссия (а скорее игровой отрезок) — новый юнит (или два), с инструкцией по применению, для вдумчивого усвоения. По противоракетной обороне даже предусмотрен зачет.

Туша игры («I can't believe it's not C&C: Generals!») аккуратно насажена на трэш-сюжет («I can't believe it's not C&C: Red Alert 2!»). Деление тела на тридцать три эпизодокусочка совершенно кинофабричное, DVD-видное; в соответствии с провозглашенным синема-подходом игра течет непрерывно. Вот злодей Йегор СакхАрофф тщеславно и тщетно наезжает на нас верхом на именном танке; затемнение, видеофрагмент: майор Рихтер, глава секретного подразделения «Коготь» (Task Force Talon), лупит охальника по башке рукояткой пистолета. Да, SWAT Films с лихвой отрабатывает straight-to-video-авансы из прошлономерного превью (Сакхарофф: «I'm a capitalist». Рихтер: «You're an asshole!»). А уж как майор хрустит кулаком, сдерживая священный гнев! Уши закладывает.



Тем не менее через Гросвенор-сквер, мост «Золотые ворота», египетскую нефтефабрику, атомную имени М.И. Калинина станцию и бомбардируемые с орбиты вашингтонские холмы бредет другой персонаж — старший сержант Джефферсон. Странно, что он не афроамериканец, — страдальцем все помыкают, бросают в самое пекло, подставляя под ядерные удары, а он только что однажды просит охладить для него напитки. Батяня, однозначно! «Вы что, хотите, чтобы я отправился на верную смерть?! — Именно так, Джефферсон! — Ну что ж, это моя работа...» При всем том белый Дядя Том обречен на постоянное пребывание в глубоком тылу, так как умереть не должен ни в коем разе — чтобы было кому сказать «Сэр-есть-сэр-вас-понял-предотвратить-новый-Чернобыль».

Боевые задачи выкатываются на сержанта последовательно и поступательно; каждую из дюжины больших-пребольших карт кампании придется протопать из конца в конец и обратно. Своевременно всплывают то хитро, звездочкой пятилучистой, расставленные ракеты, то техперсонал в заложниках (без «репатриированных» яйцеголовых ну никак не открыть козырную drone technology), то коварный враг по-древнегречески заходит с тыла. Что удивительно, именно в тот момент, когда Джефферсон, то есть игрок, готов завопить «достали!» и дезертировать в бар-

тошниловку, словно персонаж Team America: World Police, последняя задача, как бы вдруг, решается легко и непринужденно; начинается очередной кусочек проплаченного нефтяным лобби видеотрэша, после которого мигающий зеленый маркер все так же, без устали будет отмечать и отмечать места обязательных и второстепенных побед. Но ощущение обреченности и бесцельности испытываешь редко: выполнение secondary objectives значительно облегчает жизнь, а сидящие за каждым нефтезаводским забором, за каждым виадуком шестиполосного фривея Калинин-ВолОгда Иван в х/б и Хассан в чалме очень помогают войскам прогрессировать в опыте и отращивать длинные лайфбары. Ergo: ценить, беречь, лечить. При этом — озираться, отстреливать(ся), ибо у злого-плохого Консорциума есть омерзительная дальнобойная артиллерия отечественного дизайна, безотложно разящая собравшуюся полечиться перед последним броском толпу S.H.I.E.L.D'ов (лучше бы F.R.E.A.K'ов) двухрежимных, а-ля Ground Control II, попрыгунчиков в power armor. Ergo: открывать карту, забивая пленных. Попрыгунчики-панцеркляйны в плен брать не могут. Ergo: таскать с собой обычную пехоту. Грамотно сделано. Брат и сестра Ле Дрессэй не настаивают именно на такой схеме — можно вынюхивать и гадить с воздуха, можно — с помощью bomb drones, занятных низколетящих взрывающихся объектов, древесными грибами растущих на футуристических юнитах под названием Spinners. Не красться и удирать, а ввалиться нагло, нашуметь, подогреть публику, — очень приятно.

Каждая воюющая сторона — «Коготь», армия США и Консорциум (почти NOD-эмблема и та же любовь к кроваво-красному цвету) — имеет какой-никакой, но характер. Злодеи обязаны летать на стареньких МиГах — что в кукольном мультфильме, что в B-Movie, являющемся по совместительству стратегией в реальном времени; stealth-технологии — тоже злодейская вотчина, что в Star Trek, что в Wing Commander (гм, в игре), что в самом первом Command & Conquer. Американская армия должна иметь Abrams последней модификации с мануально активируемой защитой, но хай-тек — вотчина Людей в Черных Вертолетах (и тебе нанотехнологическое исцеление, и тебе самонадстраивающиеся пушкой или противопехотной мортирой броневики, и роботы-танки — трансформеры с тремя сменными головками). Чувствуется рука Дэйла Брауна, левитирующего писателя (from a land far away,



it's a man, it's a plane, but not fuckin' hippy like Exupery and Bach).

Конечно, корни Act of War торчат наружу — как поверхностные (ржавые террористические пикапы с боевиками из Global Liberation Army), так и глубинные (терранская черта Консорциума — возводить, только вертолетиком, строения вдали от штабквартиры, и его же зерговская — запрыгнули в одну лачугу здесь и выскочили из такой же там. Только местный Nydus Canal может быть многосторонним). Но жанр очень сильно выработан, словно пробуравленный насквозь угольный бассейн; прельстившихся нетронутым тонким пластом может завалить. Наверное, правильно, что экономика Act of War базируется в первую очередь не на единовременном или постоянном выжимании у.е. из пленных, не на захвате медленно капающих деньгами банков и штаб-квартир, а на классической (KKnD, кажется) нефтедобыче; наверное, приблизительный баланс сил и взаимодополняемость юнитов важнее ломки канонов, стереотипов и пр. Тем более что в игре можно (прихо-

Act of War — не только патриотическая, но и познавательная игра. Как распознать Хороших Парней среди Нефтяных Магнатов? — Очень просто: во время кризиса good guys просят за баррель не больше восьми долларов с полтиной.

дится) пользоваться чужими войсками. Task Force Talon в кампании много и хорошо сочетается с крепко союзной американской армией: далеко и сильно палящая самоходка Paladin партнерствует с бронетраспортером в мортирной модификации. Отечественный вертолет Hind (Ми-35), засвеченный в Rambo III и грузящий ракеты бочками, и мобильное средство ПВО «Тангаска» (такое уж у Act of War произношение), в соответствии с извивами сюжета оказывающиеся под звездно-полосатым крылом, — еще одно приятное и небесполезное дополнение к Силам Вселенского Добра. Там же, где



принципиальные отличия вряд ли возможны, как в случае с родным-основным-боевым Т-80 и квадратнобашенным M1A2, шкодливые французские les mains не поскупились на штрихи: русский танк громко скрипит гусеницами и свистит турбиной, американский тихо и солидно урчит. Молодцы. Поганцы.

При взрыве тело вражеского солдатика и его АКМ подчас разлетаются по разным траекториям: за бетонный забор и на землю, например. Славно. Но где-то уже было...

Склонность новоявленных атлантистов изобретать велосипед (как в случае с их предыдущим RTS-изделием The Gladiators: Galactic Circus Games) и консерватизм RTS-игроков — не единственные возможные причины «традиционности» Act of War. Противоборствующие стороны посасывают нефть неспроста, и Консорциум запитывает свои халупы от термоядерных реакторов тоже не случайно. Во время установки игры (чтобы обязательно посмотрели?) демонстрируется скучный ролик, в меру адекватно изображающий дневное ток-шоу. Представитель «хорошей» энергетической (нефтяной) компании противостоит человеку из очень плохой (которая за альтернативные источники энергии). Что плохой дядя — гад, ясно сразу: он ПОТЕЕТ! Значит, uncool и сволочь. Содрогаясь от отвращения к, игрок, он же зритель B-movie, получает вводную: цены на нефть задирают сторонники «чистой» энергии, дабы заставить всех перейти на нее. И пользуются услугами террористов, экологов и пацифистов. Во как! И в середине игры нам придется отбивать у них тот самый египетский заводик, который навека обеспечит всех нефтью. А то!

Осознавая игру в качестве пропагандистской, ее действительно интересно проходить. Откуда террористы лупят по лимузинам перед Букингемским дворцом? Разумеется, из толпы демонстрантов-экологов (только что ж так долго они передергивают затворы в видеотрэш-фрагменте? Для саспенса это слишком). Правительство не позволяет стрелять в толпу? Спецслужбы разрешат. Не случайно у актера, изображающего армейского генерала, идиотическое выражение лица (и еще этот прозрачный чехольчик-capote, защищающий фуражку от дождя). В американской армии служат растяпы: попадают в окружение, а для решительных действий заимствуют balls спецмайора Рихтера. В полиции вообще одни недочеловеки. Удивительно, что в Сан-Франциско вместо людей в халатах на нас бегут не укуренные хиппи-бомбисты... Зато — «Это французский танк AMX-10. Но что он здесь делает?» (профессионально-удивленный закадровый голос барышни-латино-лейтенанта по фамилии Vega). Прелесть! Старые стереотипы — прокатывают! Обладатель псевдоакцента Йегор Сакхарофф, по-русски-украински знающий «так!», поднимающий Мазарашу на восстание любитель шахмат (пешки — американские прислужники), берущий в заложники Конгресс США, — ну просто сверхзлодей! А его подруга с shemale-плечами олицетворяет разом все бесчисленные сайты для любителей загадочной русской души...

И все-таки недожарено ваше барбекю, mesdames et messieurs, хотя дым в игре очень маслянистый. Равняться на товарищей Паркера и Стоуна надобно. Гаджетов побольше (Patriot'ов нам мало). Вон таких лицедеев — куклы сыграют лучше. Главный герой не должен корчить из себя Брюсвиллиса — он должен разочароваться, частично спиться, а потом вернуться и всех спасти. Вместо Сакхароффа жизненно необходим Ким Чен Ир, со своими пантерами-куклоедами, ясное дело. И F.A.G. (Film Actors' Guild — нешто мало в Голливуде, гм, «зеленых»? нешто Eugen не по нраву аббревиатуры?). И сцена Орального Секса за Родину тоже. ESRB войдет в положение, ведь на карте Будущее Человечества. То есть американской «нефтянки»...

игра 09

ЖАНР **Аркада**
ПЛАТФОРМА **PC (Windows 95/98/ME/2K/XP)**
ДИЗАЙН И ГРАФИКА **Франтишек Чмелар**
СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЭФФЕКТЫ **Иржи Прохазка**
МУЗЫКА **Machinae Supremacy**
РАЗРАБОТКА/ИЗДАНИЕ **Rake in Grass**
ДАТА РЕЛИЗА **Ноябрь-декабрь 2004 г.**
МИНИМАЛЬНО РЕКОМЕНДУЕМОЕ ЖЕЛЕЗО **Pentium 3 800, 64 Мбайт ОЗУ, DirectX-совместимая видеокарта, 600 Мбайт на жестком диске**

JETS'N'GUNS



СЕРГЕЙ ДУМАКОВ

Машина времени

Трудно быть юным. — Чувство меры. — Когда деревья были большими. — Непростая погремушка. — Ложка минора.

Наивный семидесятник Игорь Всеволодович Можейко как-то сказал (см. его великолепную книгу «Как стать фантастом»): «Каждый из нас существует в единственном и постоянном возрасте. Одни остались на всю жизнь пятилетними, другие родились старичками». Его поправляет Стивен Эдвинович Кинг, талантливый циник: «Энергия, которой вы распоряжались так экстравагантно, когда были ребенком; энергия, которая, казалось, никогда не истощится, — вдруг испарилась где-то в возрасте от 18 до 24 лет, ее сменило что-то скучное, вроде искусственного кайфа от кокаина». Представители почти одного поколения, они оба правы: сохранить ту волшебную манеру восприятия окружающего мира, которая подвластна ребенку, невероятно тяжело. Некоторым, и впрямь, даже и терять нечего, ибо не дано изначально; большинство же лишается этой магии в точности по рецепту повелителя бугименов из штата Мэн. Тем приятнее наблюдать за единицами, не только сберегшими в себе частичку настоящего мальчишеского счастья, но и щедро делящимися ею с менее везучими коллегами по человечеству.

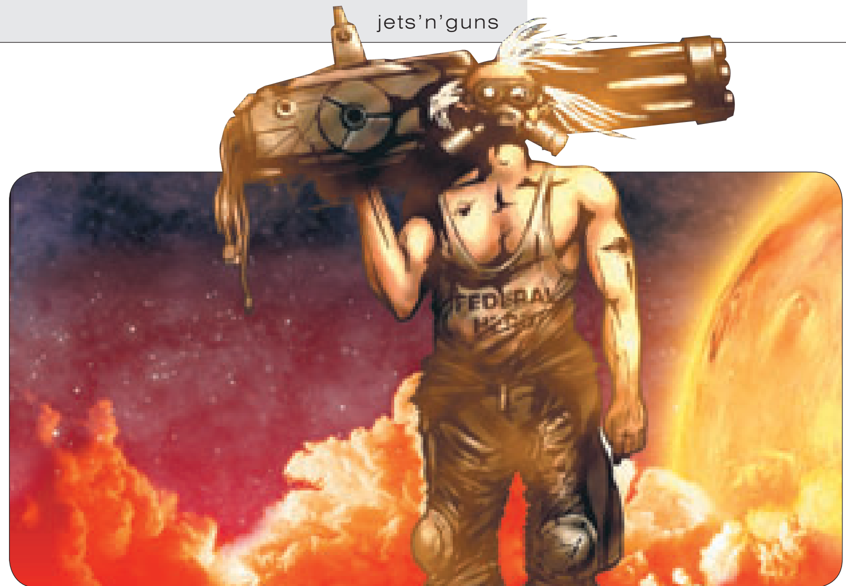
При желании пройденную кампанию можно повторить: поверженные враги встают, отряхиваются и крепчают раза в три. Но это, пожалуй, уже лишнее.



Jets'n'Guns (http://jng.rakeingrass.com) — вот название этого безумного аркадного скроллер-счастья. «Грабли в траве» (Rake in Grass, www.rakeingrass.com) — вот коллективное имя этих взрослых чешских мальчишек. А теперь объясните мне, как они умудрились, смешав в своем творении практически все ингредиенты разномастного фантастического кино и чтива (начиная с первоклассных опер Артура Кларка и заканчивая трэш-вариациями на тему «It came from Outer Space»), не выйти за рамки хорошего вкуса?..

Вернитесь на несколько весен назад и вспомните себя — с одинаковой жаждой поглощающего Брэдбери и Гаррисона, Саймака и Берроуза (с его чудовищным «Тарзаном»); воскресите в памяти тот период, когда у друга появился (первый в школе!) видеомагнитофон, и вы половиной класса собирались у экрана, чтобы с распахнутыми от восторга глазами следить за визжащим Брюсом Ли, или кровожадными спилберговскими акулами, или всеми этими нико-рокки-рэмбо; ваш слух наверняка сохранил непередаваемый скрип, сопровождающий загрузку с магнитофонной кассеты в оперативную память «Спектрума» бесподобной River Raid (помните, как возле игровых автоматов с этой игрой выстраивались очереди?)... Каким седьмым чувством чехи уловили эту атмосферу?! при помощи каких адских машин им удалось перевести в бездушные байты историю целого поколения?!.

А ведь казалось бы. Ни к чему не обязывающая погремушка. Летим слева направо. Стреляем-взрываем. Съели сотни подобных и еще десятки уплетем. Но... Неспешный поначалу скроллинг набирает обороты, и вот уже ураганный поток самых разнообразных негодяев и негодяйчиков заставляет нервически лавировать вперед-вверх-назад-вниз, совсем как тогда, и попавшие под горячую руку гиганты роняют коробки с Ценным Грузом (которые можно продать — а можно, если обзавестись специальной Хакерской Принадлежностью, попытаться вскрыть самостоятельно!)... Но тут из наземных ангаров выбегают спрайто-



вые людишки и пытаются, глупые, прицелиться поточнее из своих однопиксельных ПЗРК... Но тут из сбитых кораблей выпрыгивают пилоты на миниатюрных парашютах и, оказавшись на земле, снова берутся за оружие... Но тут удачный выстрел в бочку с горючим возносит ее вверх, где она неминуемо встречается с очередным бастардом, — и бастард красиво разлетается на куски и опадает частями на головы несчастных повстанцев...

Все эти милые сердцу детали будто бы и необязательны, но именно они покажутся вам удивительно знакомыми, зацепят прежде всего, заставят пройти хотя бы пару уровней, а дальше... дальше вам уже не остановиться. Треклятые «Грабли» помнят все, их коктейль практически совершенен: ну откуда они знали, что нашего наставника следует назвать адмиралом Траблменом? почему решили, что лучшим описанием предстоящей миссии будет «find the location of the Enemy's main base»? кто подсказал им замесить тесто «Бегущего человека» на дрожжах «Стар-Трека», чтобы получить в результате умопомрачительный девайс для нашего кукурузника, позволяющий стричь купоны за трансляцию космических подвигов в прямом эфире?

А ведь подобных спецустройств для нашего сверхбоинга целых два десятка! Не подскажете, влюблены ли вы в систему катапультирования, дозволяющую поливать врага огнем даже после гибели корабля — сидя в уютном кресле, оснащенном strong front machinegun? Ваши мысли о магнитном поле, компенсирующем столкновение с землей? Готовы ли вы обсудить с нами все пятьдесят семь видов вооружения?

Только, пожалуйста, поймите нас правильно: дело не в том, что для каждого из двадцати с лишним ручной работы уровней существует свой, оптимальный способ экипировки судна. И не в том, что попутно с массакром можно заниматься поимкой... преступников, выуживая их прямо из собственных кокпитов. И даже не в том, как изящно авторы игры обошлись с пресловутой WW2-тематикой. Jets'n'Guns представляет собой не только остроумный культурный срез, но и прекрасный учебник по основам геймплея: в наше время стало как-то неловко вспоминать о том, что когда-то игры создавались для того, чтобы в них играли... Да, Франтишек, это было, и не только вы помните об этом. И ничего, что ни один издатель не рискнул выпустить ваше «Нечестное, Вульгарное Нападение Космических Выродков Ксокскса» (полное название игры!). Нам тоже грустно сознавать, что в современном мире право на жизнь имеет Magna Cum Laude, а не Jets'n'Guns. Не обращайте внимания, Франтишек! Ваши «Выродки» — тот единственный скроллер, который по-настоящему нужен нашим читателям. Одна строчка на форуме бородатых русских программистов стоит всех рецензий на ущербного «Ларри». Оставайтесь в своем «единственном и постоянном возрасте», распоряжайтесь своей энергией сколь угодно экстравагантно — мы благодарны вам за эту маленькую машину времени.

Только вслушайтесь: «Этот прибор был разработан Межгалактической Ассоциацией Героев и Любителей Аркадных Игр с целью определения количества повреждений, необходимых для уничтожения особо крупных объектов (т.н. боссов). Использование такого прибора гарантирует повышенный комфорт во время спасения Вселенной». Всего лишь описание одного из двух десятков гаджетов, цепляемых на корабль.

игра 10

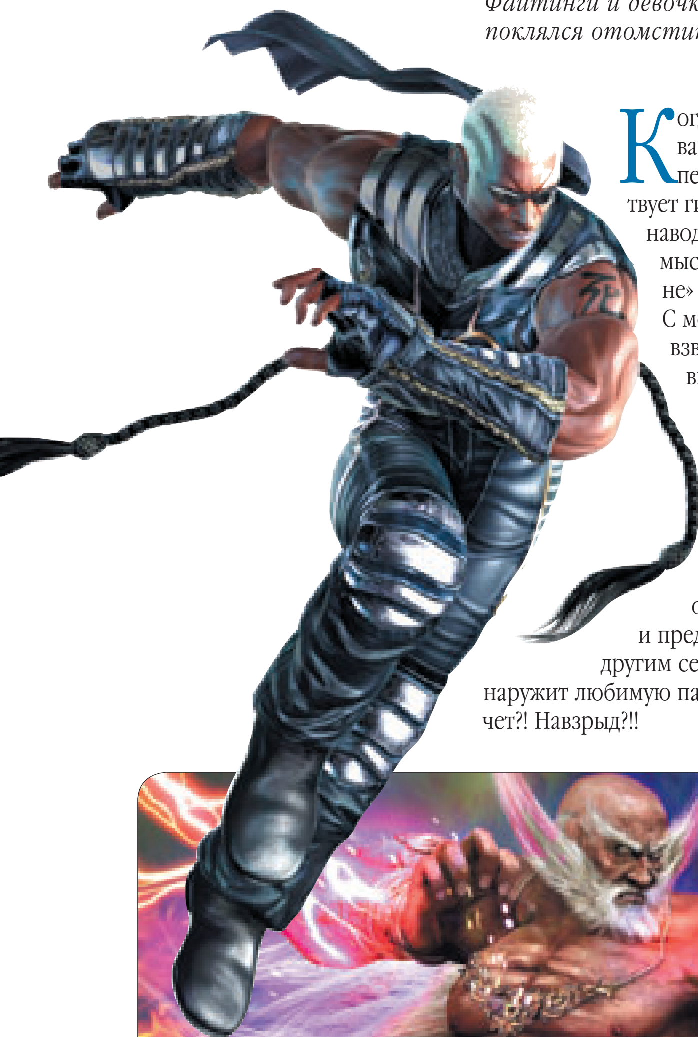
жанр **Файтинг**
платформа **Sony PlayStation 2**
главный разработчик **Масахиро Кимото (Masahiro Kimoto)**
самый главный разработчик **Кацухиро Харада (Katsuhiro Harada)**
арт-директор **Йошинари Мизушима (Yoshinari Mizushima)**
программист **Масанори Ямада (Masanori Yamada)**
разработка/издание **Namco**
дата релиза **Март 2005 г.**

TEKKEN 5

ФРАГ СИБИРСКИЙ

Лучше твоего

Файтинги и девочки с огромными глазами. — Любить кого-то. — На трупе мастера поклялся отомстить. — «Кю», «дан» и другие слова. — Как в танке. — Мое кунфу.



Когда в торжественном открывающем ролике нового суперфайтинга тебя приветствует гигантская панда, это сразу наводит на темные, дурные мысли. Но без панды в «Теккене» нельзя. Такова традиция. С момента рождения «Теккен» взвалил на свои плечи незавидную роль «народного файтинга». Больше всего на свете авторы боятся кому-нибудь не понравиться. А вдруг какая-нибудь маленькая девочка, по странному стечению обстоятельств обожающая серию «Теккен» и предпочитающая ее любым другим сериям, в пятой части не обнаружит любимую пандочку? Вдруг она заплачет?! Навзрыд?!!



Суровые японские сердца гг. Кимото и Харада не выдержат ребячьих слез.

Впрочем, оставим несчастную панду в покое (хотя меня изрядно тревожит мысль, что некоему дизайнеру снова и снова приходится вводить в «Теккен» боевого медведя, выкрашенного в приятный голубой цвет). В пятой части «Теккена» найдутся и другие крупные объекты для злобных нападок.

Как вам, скажем, комбо из кенгуру-мамы и кенгуренка-сына, сражающихся на турнире во имя спасения кенгуровича-старшего, похищенного злодейской японской корпорацией в целях проведения опытов (ей-богу, ни слова не выдумал!)? На нелегком боевом пути им придется драться с овладевшим кунфу Буратино, зачем-то оснащенным деревянным хвостом...

Надеюсь, к этому моменту все уяснили: у разработчиков из Namco (www.namco.com) нет даже зачатков вкуса. Хочется думать, что каждую новую версию «Теккена» планирует кружок жизнерадостно хихикающих идиотов. Но в действительности все куда проще. Разработчики очень, очень любят свою нежно взлелеянную целевую аудиторию. Прямо-таки обожают. И в пятой части твердо намерены воссоединиться с ней любыми доступными средствами.

Для мира файтингов «Теккен-5» является тем же, чем Counter-Strike: Source — для планеты тактических шутеров, а Unreal Tournament 2004 — для всей остальной обитаемой Вселенной. «Самой! Лучшей! Игрой! Навсегда!»

Авторы подстраиваются под общественное мнение. Чудовищно бездарный открывающий ролик, в который явно вбухано больше денег, чем во всю серию Virtua Fighter, пробуждает низменные массы к жизни. Клокоча, они поднимаются из темных глубин и восторженно жрут новые порции Интересных Сюжетов. Статистические исследования показывают, что игроку стыдно играть в файтинги «просто так». Ему, бедолаге, нужна мотивация. И эту мотивацию в «Теккене» отгружают лопатами.

В пятой части нам покажут и расскажут душераздирающие истории про то, как мальчик упал с велосипеда, как пропали ценные свитки, как враги сожгли родное додзе, как папа вернулся из тюрьмы совсем больным, как обострились отношения между сестричками Вильямс... Истории бойцов (не бойцов — Персонажей!) можно разделить на «придуманные в последнюю минуту», «состряпанные на коленке» и «подсмотренные в кино». Мыльная опера. Кретинизм. Но есть и такая вечно популярная мотивация, как «прочитал про турнир в газете».

Зачем нужен этот хлам? Почему тот же Virtua Fighter прекрасно обходится без идиотской сюжетной дребедени? Да потому, что Ю Сузуки (Yu Suzuki) считает, что любой боец способен выразить все важные моменты своей предыстории непосредственно в бою. Дабы узнать о кровном родстве героев VF, нам не надо читать душераздирающий комикс и высиживать три с половиной ролика. Достаточно посмотреть на сходные элементы их боевых стилей.

Да, а еще Ю Сузуки плевать хотел на пожелания поклонников.

Хотя мы рассматриваем сейчас пятую часть, на самом деле «Теккенов» было шесть (плюс версия для GameBoy Advance). Угнездившийся между «Теккен-3» и «Теккен-4» Tekken Tag Tournament — высшая точка развития серии. В этой игре наконец-то расцвели стили пяти-шести удачных персонажей, появился очень неплохой кооперативный режим, возникли интересные связки, бои достигли почти балетного изящества... Но при этом любой созерцатель TTT корчился от смеха. Дело даже не в том, что панда сражалась с кенгуру. Просто все это происходило очень ме-е-едленно.

Разумеется, такой плавный подход вызвал резкую реакцию мирового сообщества. Перепуганные разработчики сделали «Теккен-4» турбореактивным и лишили его всего, что делало TTT приличной игрой. Никакого кооператива. Никакого изящества.

И именно в четвертой календарной части проявилась нездоровая тенденция так называемого ВОРОВСТВА из других, более качественных файтингов. В «Теккене-4» вдруг возникли многоуровневые арены. У разработчиков Dead or Alive только челюсти отвисли. К счастью, работать с многоуровневыми аренами авторы «Теккена» катастрофически не умели. В «Теккене-5» многоуровневость столь же загадочным образом испарилась. Арены опять стали плоскими. Авторы тщательно делают вид, что ничего особенного в «Теккене-4» не произошло и уверяют разработчиков Dead or Alive, что им померещилось.

Правда, в пятой части остались разрушаемые элементы уровней и ограждения, по которым врага можно эффектно размазывать. Но с этими деталями авторы «Теккена» тоже совершенно не умеют обращаться. Консольная версия Tekken 5 поддерживают только ОДИН разбитый элемент



арены! То есть если вы ломаете телом соперника плиту, то плита, разбитая телом соперника чуть раньше, незамедлительно зарастает. Зрелище не для слабонервных. Ну что стоило оставить эту дурацкую одинокую разбиваемую плиту за бортом конверсии?!

С загородками тоже интересно получилось. Врага удается размазать даже по РАЗРУШЕННОМУ ограждению.

Зато как очередной пример так называемого ВОРОВСТВА возник новый игровой режим, в котором можно сражаться с AI за кю, даны и чемпионские звания, обрастая в процессе разными украшениями. Что-то напоминает? Да, на этот раз челюсти отвисают у разработчиков Virtua Fighter: Evolution. Украшений, правда, суровый минимум (темные очки одному герою, красный парик — другому), но каков пассаж! У VF уведены имена собственные бойцов (Svet0chka) и система перехода от дана к дану. Конечно, разработчики «Теккена» не были бы разработчиками «Теккена», если бы умудрились не запороть и этот почтенный режим.

Как бы это помягче сказать... Сражаясь за даны и кю, можно ПЕРЕКЛЮЧАТЬ УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ!!! Вы что, не понимаете, какая это профанация заработанных непосильным трудом рейтингов? В одной руке первый дан, заработанный на уровне сложности Easy. В другой — первый дан, заработанный на уровне сложности Ultra Hard. КАКАЯ

Событие, событие! Впервые на страницах Game.EXE вне всякого гетто обозревается НАСТОЯЩИЙ ФАЙТИНГ! Спешите видеть!

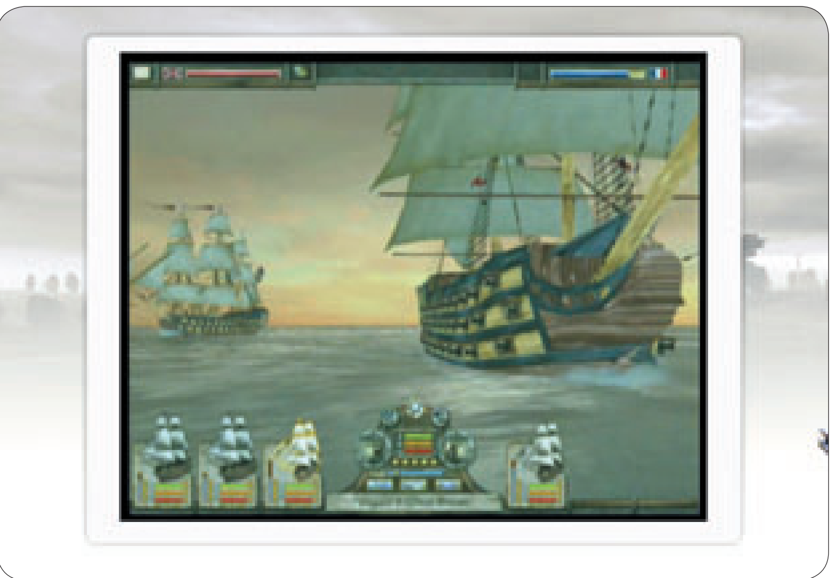
МЕЖДУ НИМИ РАЗНИЦА?! Что, один из этих данов менее первый?! Менее дан?!!
Вы, гонители безобидных пандочек! Разве так уж трудно было равномерно размазать AI по всему



игровому режиму? Ну хотя бы точь-в-точь так, как это было в Virtua Fighter? Чтобы с мастерами сражались мастера, а с новичками — новички, и никакой Ultra Hard между ними не стоял бы? Ах, да, конечно же, вы не могли так поступить. Ведь это могло отпугнуть от суперигры тех игроков, что при виде уровня сложности Normal падают в обморок.
Хорошо. Разве разработчики «Теккена» способны только пресмыкаться перед тупыми и капризными фанатами? Неужели их не тянет на самостоятельные подвиги? Ну почему же? Кое-что умеют. В «Теккене-5» пара-тройка очень хороших бойцов и один-другой гениальный. Новички — украденный из DoA Рэйвен и похищенный из VF Фенг Вэй — пинками забрасывают боевую механику «Теккена» на принципиально новый уровень. Рэйвен, как две капли воды похожий на Блейда (если Маршала Лоу неграмотные теккеновцы зовут «Брюсом Ли», а Ли Вулонга — «Джеки Ченом», то Рэйвену стопроцентно уготован титул «Уэсли Снайпса»), дерется лаконичными, отрывистыми, стремительными комбинациями. Это не боец, это капля ртути. Фенг Вэй, напротив, до неприличия размашист (никогда еще разница между механикой DoA и механикой VF не была такой очевидной! При чем тут, правда, «Теккен»?), он бьется очень, очень эффектно: пяткой через себя, прямой рукой с развороту, вращаясь в неожиданных плоскостях... Такой стиль (якобы кэмпо, вариант «Рука Будды») вы можете увидеть в новом фильме Стивена Чоу Kung-fu Hustle (он же Gong-fu). Почти пародийное кунфу. Но очень красивое.
Для ровного счета из Virtua Fighter уведена хрупкая айкидо-красавица. Здесь ее зовут Асука Казама. Казама-сан отличается, помимо выдающихся боевых качеств (см. VF: Evolution), мерзейшим характером. Так держать.
Из четвертой части «Теккена» до нас дошел боксер Стиви Фокс. Сражаться им — в меру интересное занятие. Среди длинных комбинаций «Теккена» работать боксерскими двойками, все время уклоняясь от ударов, — все равно что ехать на врага в танке... Балансировку бойцов Tekken 5 портит все та же демократичность. Обязательно должен быть персонаж для новичков, тупо терзающих кнопки. Новичкам тоже хочется выигрывать! Без Кристи Монтьеро, особы, под дурным влиянием беспорядочных нажатий встающей на уши и начинающей феноменально избивать противника, используя приемы бразильской капоэры, они очень расстроятся. Получите же усиленную и ускоренную Кристи, дорогие новички!
Та же самая история с каким-нибудь Крэйгом Мардуком. Вдруг среди массы потребителей найдутся поклонники стиля вале-тудо и боев в восьмиугольнике? Чаяния этого сегмента аудитории тоже нужно учесть. Ну и что, что в «Теккене» уже есть очень хороший рестлер? Сделаем Мардука — рестлера, которым не надо учиться играть. Всего — порядка тридцати бойцов.
Нормальный человек со всем этим борделеро справляется одним только способом. Он находит того единственного бойца, которым по-настоящему научился играть в неспешном Tekken Tag Tournament и счастливо забывает о царящей вокруг феерии несочетающихся стилей, весовых категорий и видовых принадлежностей. О, великий Ли Вулонг, мастер стиля змеи, стиля журавля, стиля дракона, стиля тигра и стиля пантеры (не говоря уж об искусстве «пьяного кунфу»!), где бы я был без тебя! Со времен TTT ты совершенно не изменился. Мы с тобой все еще абсолютно непобедимы. Восьмой дан? Ultra hard? В задницу вале-тудо!

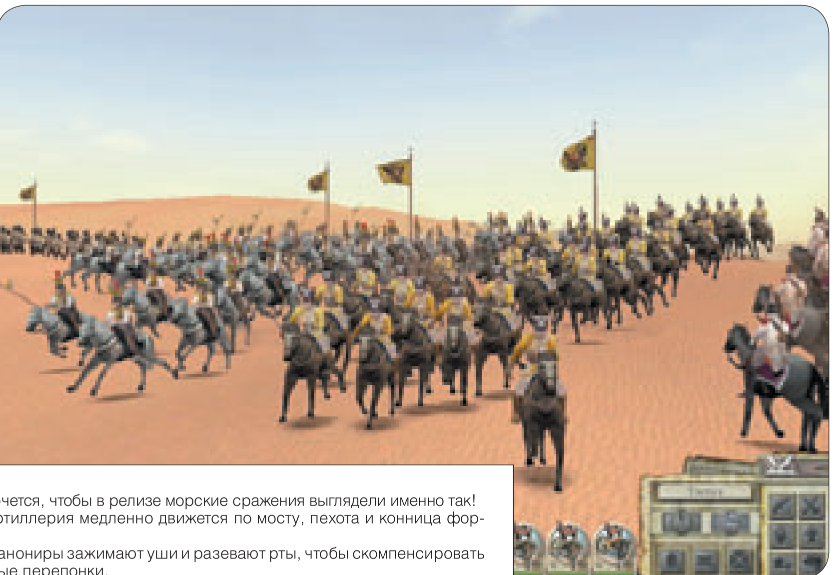
Одной рукой я гневно обличаю «Теккен-5», а другой вывожу ему жирную четверку... Ибо, несмотря ни на что, затягивает. Может, зря разработчики так переживают?

P.S. Авторы так измучились нервами, что приложили к «Теккену-5» бесплатные версии первых трех «Теккенов», а также плохой трехмерный beat'em up про Джина Казаму. Не говоря уж об аркадной стрелялке Starblade. Параноики.









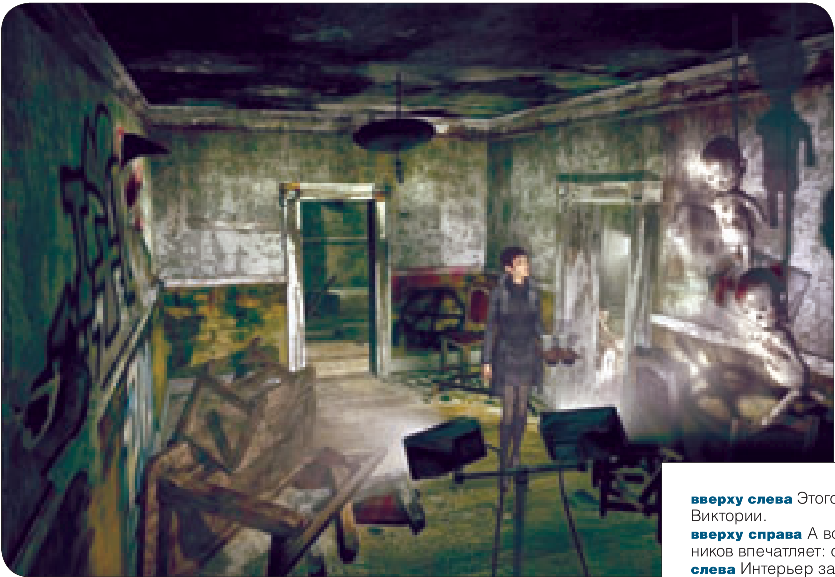
вверху слева Ох, как хочется, чтобы в релизе морские сражения выглядели именно так!
вверху справа Пока артиллерия медленно движется по мосту, пехота и конница форсируют реку вброд.
слева Царица полей! Канониры зажимают уши и разевают рты, чтобы скомпенсировать давление на барабанные перепонки.
справа «Смешались в кучу кони, люди...» Ан нет, не смешались! Англичане перебьют-таки французов, коих, между прочим, в полтора раза больше.

Imperial Glory (пресс-демо)

игра 01









вверху слева Этого парня легко понять. Хотя кофе, в конце концов, пригодится и самой Виктории.
вверху справа А вот и то, что так согнуло незадачливого оперативника. Работа художников впечатляет: одна бабочка на плече чего стоит.
слева Интерьер заброшенного дома удался: разного рода мелочи радуют глаз.
справа Процесс фиксации улик. Параллельно — процесс демонстрации возможностей движка.

игра 02

Still Life (демо-версия)

игра 03



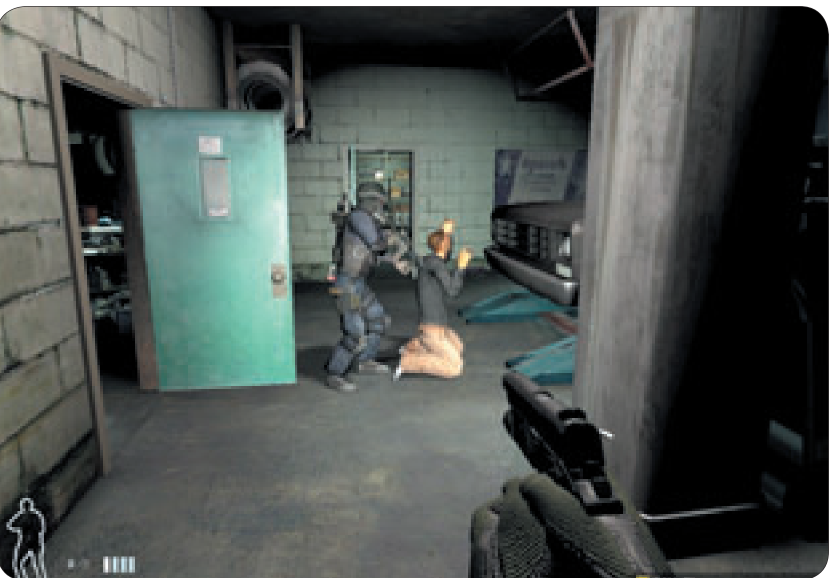




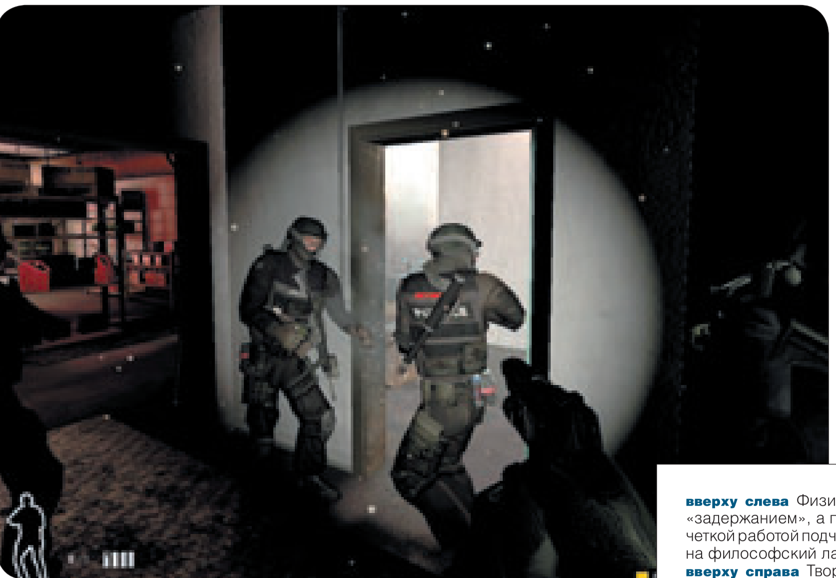


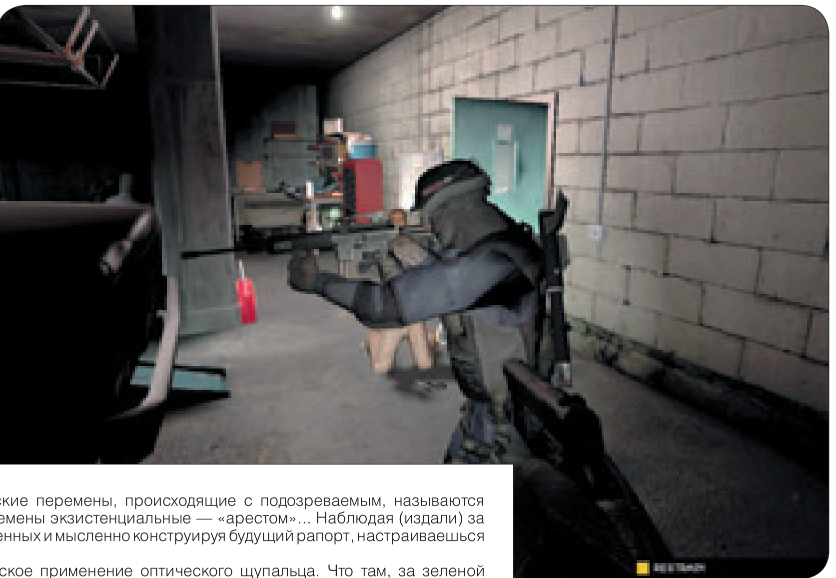
1944: Battle of the Bulge (демо-версия)

вверху слева Застенчиво просовывая хобот между домами, можно выйти во фланг, а то и в тыл к пушкарям.
вверху справа Захваченный и подлатанный «Шерман» совершает свой выход.
слева Battle of the Bulge не X-Men. «Росомахи» не выживут.
справа Политкорректность? Флажок на захваченной технике должен быть со свастикой, кажется?









игра 04

SWAT 4 (демо-версия)

вверху слева Физические перемены, происходящие с подозреваемым, называются «задержанием», а перемены экзистенциальные — «арестом»... Наблюдая (издали) за четкой работой подчиненных и мысленно конструируя будущий рапорт, настраиваешься на философский лад.
вверху справа Творческое применение оптического щупальца. Что там, за зеленой дверью? Или скорее — кто? Разумеется, самому мараться ни к чему. Проще напарника «попросить».
слева В порыве энтузиазма ребята не только дверь вынесут, но и закрывшегося в сортире подозреваемого приведут в бессознательное, удобное к транспортировке состояние. «Он сопротивлялся аресту».
справа Пир расиста. Хороший негр — негр, стоящий на коленях с заведенными за голову руками. И хорошо бы, чтобы рядом с ним пистолет валялся. А еще... Эй, кто-нибудь! Повесьте на стену флаг Конфедерации!

игра 05



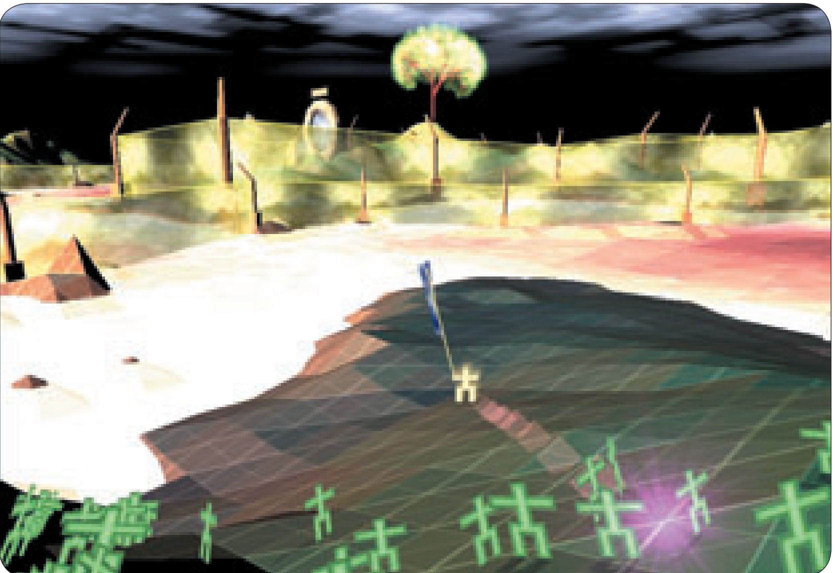




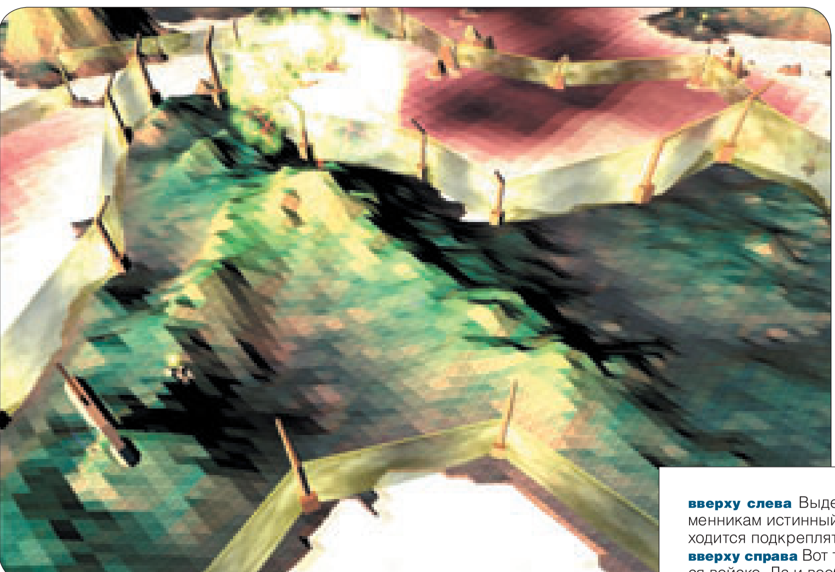


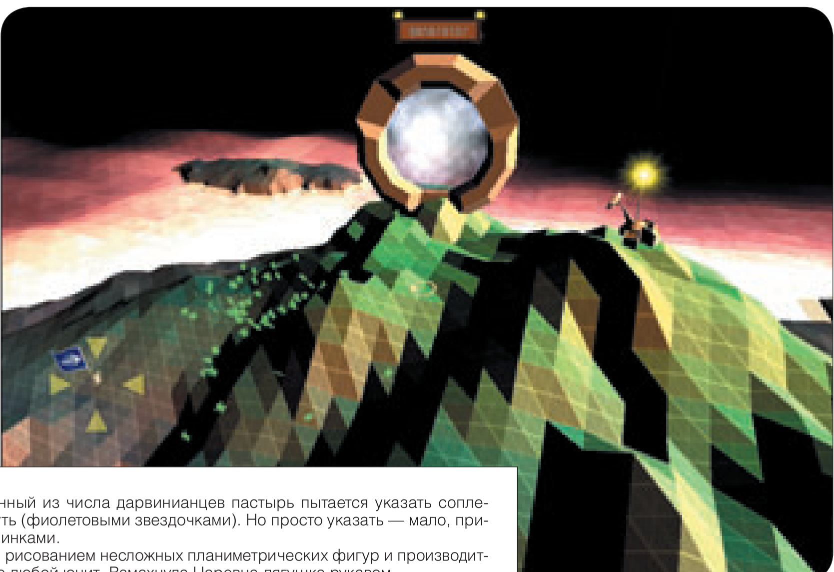
вверху слева Оружие клонов замечательно сбалансировано: истребление нечисти из примитивного пистолета приносит немало удовольствия. Надо лишь войти во вкус.
вверху справа Гаси, гаси его прикладом, Заяц! Жуки плюют зеленым и вообще асоциальны по натуре.
слева Ситуация «я у мамы сирота» более прискорбна, чем вы себе рисуете. Напарники хоть и беспомощны в бою, но ловко управляются с аптечкой. А кто отъэскулапит сейчас?
справа Эту диковинную белку следует бить в глаз. Можно из того самого пистолета. Главное — точно в зрак.

Star Wars: Republic Commando









вверху слева Выделенный из числа дарвинианцев пастырь пытается указать соплеменникам истинный путь (фиолетовыми звездочками). Но просто указать — мало, приходится подкреплять пинками.
вверху справа Вот так, рисованием несложных планиметрических фигур и производится войско. Да и вообще любой юнит. Взмахнула Царевна-лягушка рукавом...
слева Красиво, да? Сюда бы еще полигонов, текстур, света, воздуха, воды, яблок на дерево и пастушка со свирелью под.
справа Лидер гонит рядовых дарвинианцев к порталу. Generator — пункт назначения, а не выполняемая бубликом функция. Не насильственное переселение, но гуманистическая акция спасения!

игра 06

Darwinia









игра 07

Brothers in Arms: Road to Hill 30

вверху слева Минус один. Сценаристы тщатся превратить каждую заскриптованную смерть в гуманистическую трагедию, но тем лишь раздражают: сей солдат умирал уже с десяток раз на поле боя. И вот теперь ЭТО.

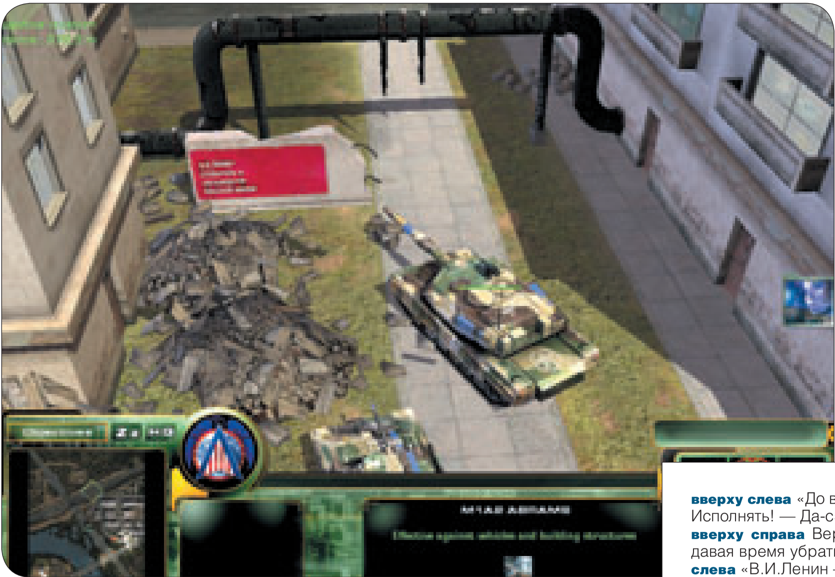
вверху справа Не управляемый сержантом боец одинок, испуган и уязвим для всех невзгод большого, злого мира. Младшие командиры, не оставляйте подчиненных без укрытия! Не разбрасывайтесь пушечным мясом!

слева Готовый бруствер — самая распространенная ландшафтная деталь западной Франции. Встречается в формах живой изгороди, деревянного забора и земляного вала.

справа В минуты затишья между боями солдаты 101-го десантного располагаются в наиболее фотогеничных позициях для аэро-, кино-, игро- и фотосъемки. На иллюстрации: Utah beach.







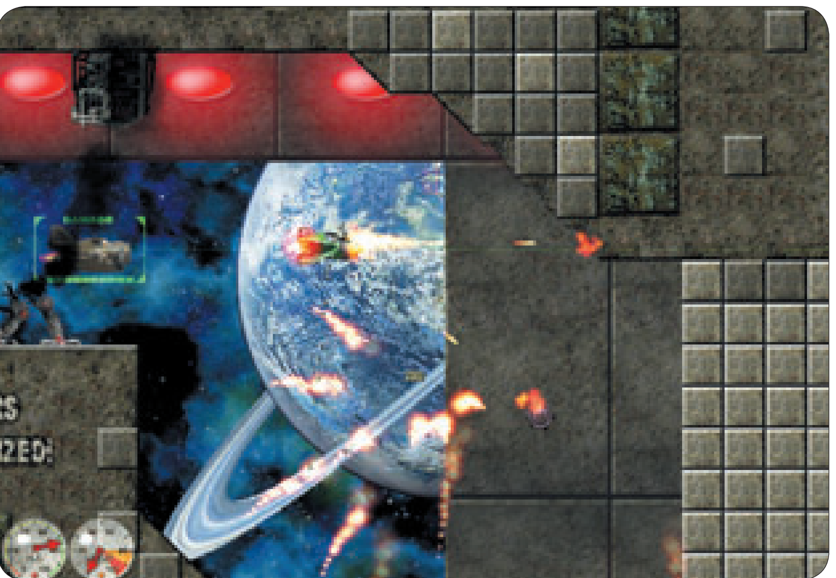


Act of War: Direct Action

игра 08

вверху слева «До вечера Сан-Франциско должен быть очищен от хиппи, Джефферсон! Исполнять! — Да-сэр-есть-сэр!»
вверху справа Вертолеты и прочие летательные средства падают долго и красиво, давая время убраться с места грядущего взрыва.
слева «В.И.Ленин — создатель и организатор Красной Армии»... Неразумные галатыгаллы считают, что достаточно написать нечто русское без ошибок — и ты весь из себя. А вот и нет. Каноническая фраза звучит иначе: «Учиться военному делу настоящим образом». И — от Ильича, а не про Ильича.
справа Глобальные террористы загадили своими бараками скверы федерального округа Колумбия. Это неправильно.









вверху слева Работники коррумпированной бензоколонки обречены: видите цистерну со зловещей надписью? Тут уже никакой «Орлан-М» не поможет.
вверху справа Миссия по конвоированию дружеского истребителя — одна из самых тяжелых и интересных в игре. Корабль резко теряет в маневренности, и любая козявка способна нанести фатальный удар.
слева Зомбированный «БЕЛаз» против пехоты. Сверхгрузовик в процессе демонтажа бараков не реагирует на ураганный огонь. Даже зеленая громадина, которая обрушится на него через секунду, не в силах помешать обезумевшему агрегату.
справа В игре живет каждый квадратный сантиметр: ракетные установки с завидным упорством швыряют свои смертоносные заряды, пилоты-неудачники разбиваются вдребезги о неровности рельефа, отряды элитных пехотинцев маскируются в дубовых рощах...

игра 09

Jets'n'Guns





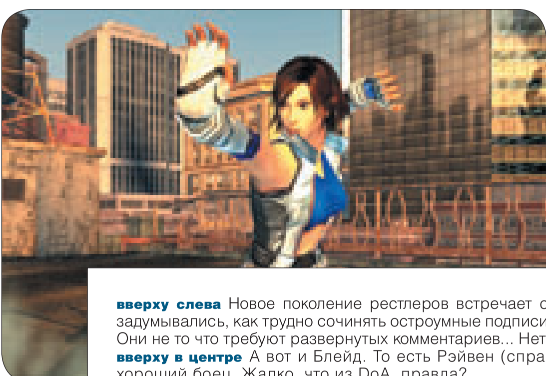


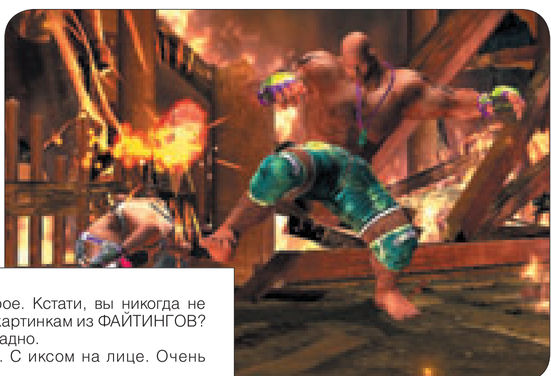












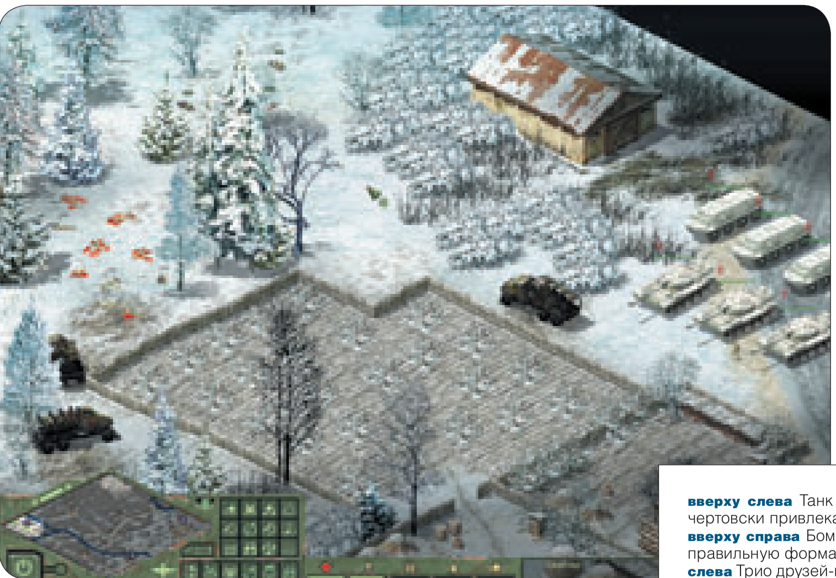
игра 10

Tekken 5

вверху слева Новое поколение рестлеров встречает старое. Кстати, вы никогда не задумывались, как трудно сочинять остроумные подписи к картинкам из ФАЙТИНГОВ? Они не то что требуют развернутых комментариев... Нет? Ладно.
вверху в центре А вот и Блейд. То есть Рэйвен (справа). С иксом на лице. Очень хороший боец. Жалко, что из DoA, правда?
вверху справа То пингвины, то идиллические самурайские сады, то пещера с пиратскими сокровищами... Аренам, как и всем остальным составляющим «Теккена-5», присущ бодрый шизофренический дух.
в центре слева Для Фенг Вэя (на земле) главное покрасоваться. А там хоть противник не приземляйся. Стивен Чоу остался бы доволен.
в центре Вот вам типичный пример дизайнерского гения Namco. На переднем плане — битва за жизнь. На заднем резвятся пингвины.
в центре справа Эти двое не слезают с обложек «Теккенов» и никак не могут разобраться в своих запутанных отношениях. Джин Казама (слева) — вполне нормальный боец. А тот, что справа, редкостный урод. У него самый скромный ассортимент ударов в «Теккене».







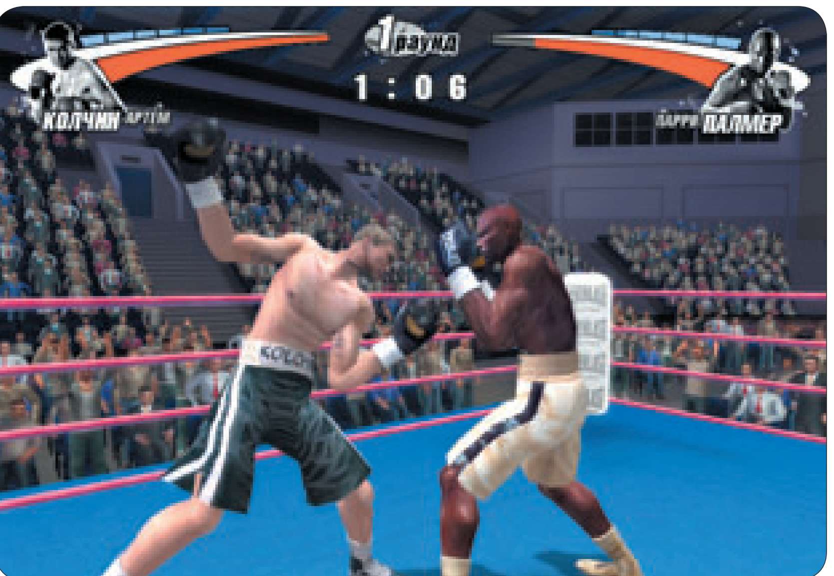


вверху слева Танк далекого будущего «Черный орел» не только смертоносен, но и чертовски привлекателен.
вверху справа Бомбардировщики в «КК» сеют хаос, построившись в геометрически правильную формацию.
слева Трио друзей-грубиянов — снайпер, гранатометчик и пулеметчик — сущие звери; оставляют за собой трупы и остовы техники, но в танк или БТР лезть не хотят.
справа Захватить все объекты на карте — еще не значит обеспечить себе легкую жизнь в последней сценарной миссии главы.

«Карибский кризис»

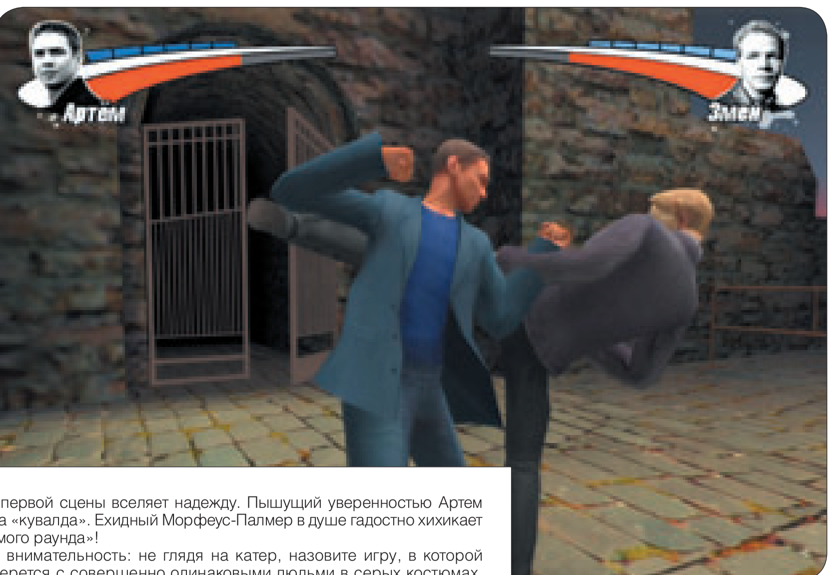
игра 11

игра 12





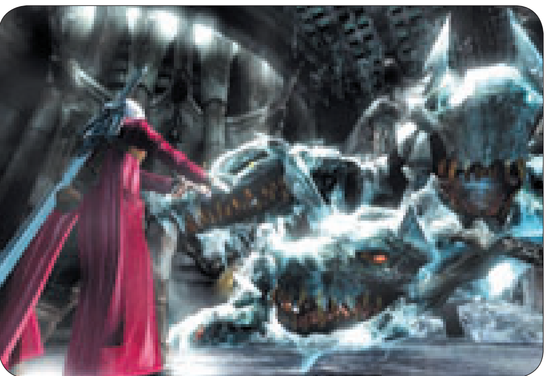
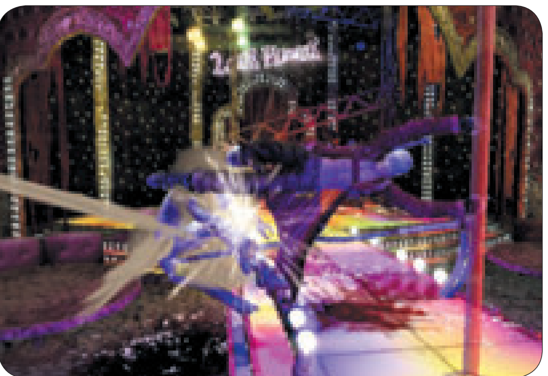




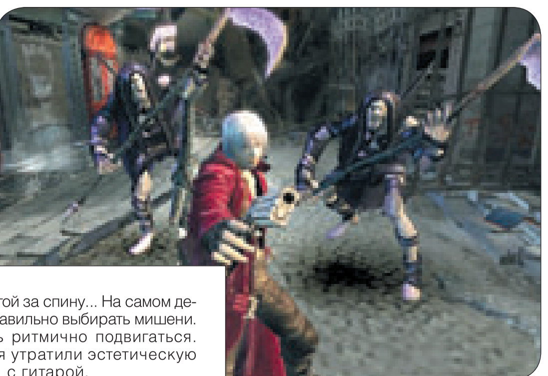
вверху слева Графика первой сцены вселяет надежду. Пышущий уверенностью Артем размахивается для удара «кувалда». Ехидный Морфеус-Палмер в душе гадостно хихикает — он знает «тайну седьмого раунда»!
вверху справа Тест на внимательность: не глядя на катер, назовите игру, в которой некто в темных очках дерется с совершенно одинаковыми людьми в серых костюмах. Изображение дубины в правом верхнем углу зачаровывает.
слева Оба стража порядка явно нервничают. Нечасто приходится видеть человека в белом кувыркающимся перед подземным переходом. Того ли они задерживают?!
справа Развязка близка! Гадкий Змей стоит на одной ноге, а несущий возмездие кулак нацелен ему прямо в ядовитые зубы. Обратите внимание на костюмы, пижоны умеют одеваться для важных встреч.

«Бой с тенью» (Shadow Fight)







игра 13

Devil May Cry 3: Dante's Awakening

вверху слева Пятая стадия ган-ката. Один пистолет вперед, другой за спину... На самом деле важно не столько ловко менять направление огня, сколько правильно выбирать мишени.
вверху в центре И Данте, и Мертвые с Косами не прочь ритмично подвигаться. Надо очень, очень плохо играть Данте, чтобы его действия утратили эстетическую слаженность. То ли Тони Джа с тромбоном, то ли Джет Ли с гитарой.
вверху справа Вращением нунчаков (сделанных из косточек Ледяного Цербера) летящие в Данте ножи и пули можно возвращать отправителю. Красиво, правда же? Он при этом еще и кудахчет, точно Брюс Ли.
в центре слева Ледяной Церберчик. С него начнется ваше знакомство с удивительным миром боссов DMC3. Но не бойтесь — до босса, способного доставить Данте хоть сколько-нибудь серьезные хлопоты, еще далеко.
в центре Когда Данте вертится вокруг стриптизерского шеста, раздавая недругам пинки, а воздух пилит восхитительно дурная слишком громкая песня, становится ясно, что на самом-то деле DMC3 — тщательно замаскированный танцевальный симулятор. И это хорошо.
в центре справа DMC3 — это не только зубодробительные драки и ураганные перестрелки. Время от времени в нем приходится еще и пазлы решать. Заметно, правда?





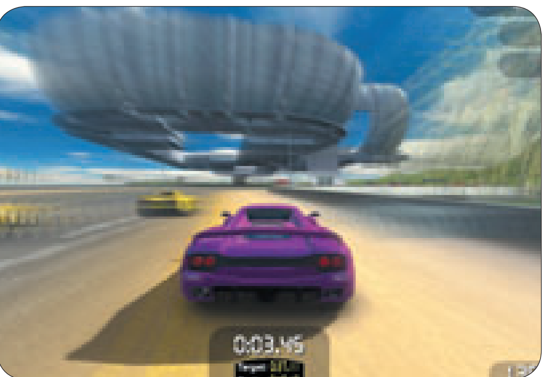


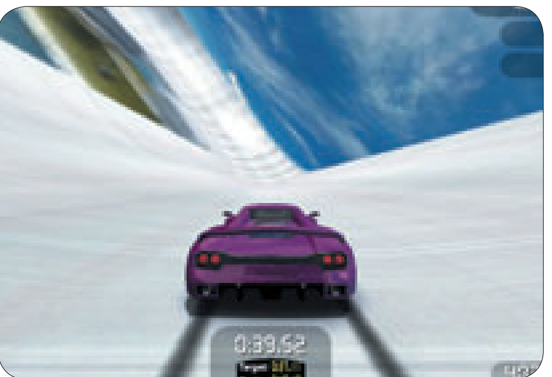


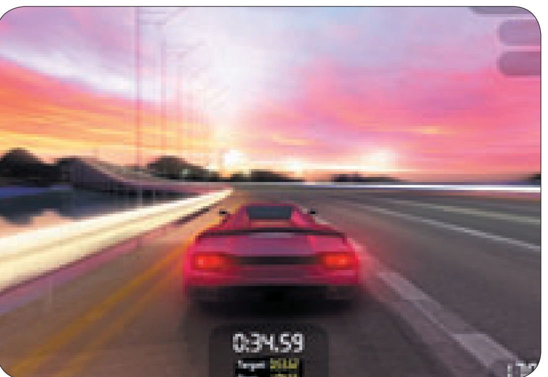
вверху слева Грузовик, с которого, словно с хорошего противолодочного корабля, сбрасывают бочки со взрывчаткой, — сильный сценарный ход.
вверху справа Низкий старт: погоня на мотоцикле за гоночным катером дарит массу острых ощущений. Особенно когда на дороге так много столбов.
слева Преследуемый уходит. Теперь — благодаря мирному турецкому водителю — навсегда.
справа На защите отечества. Майами может спать спокойно, пока в рядах бандитов плавает жестокая, но справедливая рыбка Таннер.

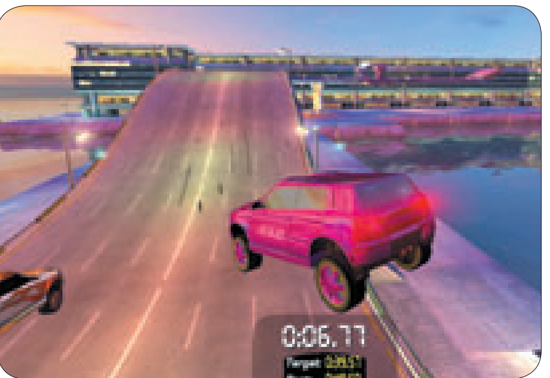
игра 14

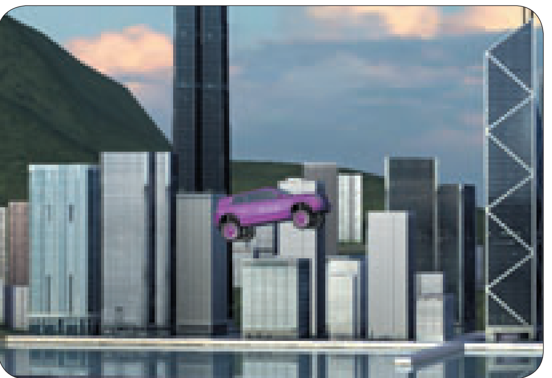
Driv3r

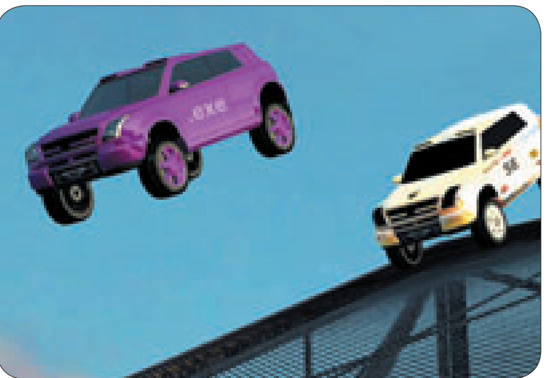




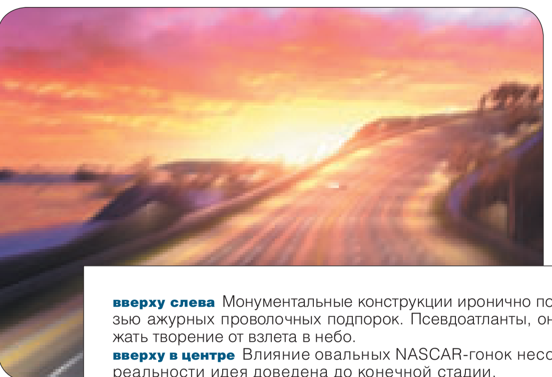


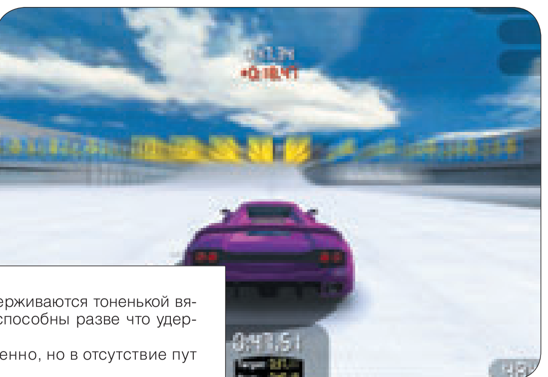












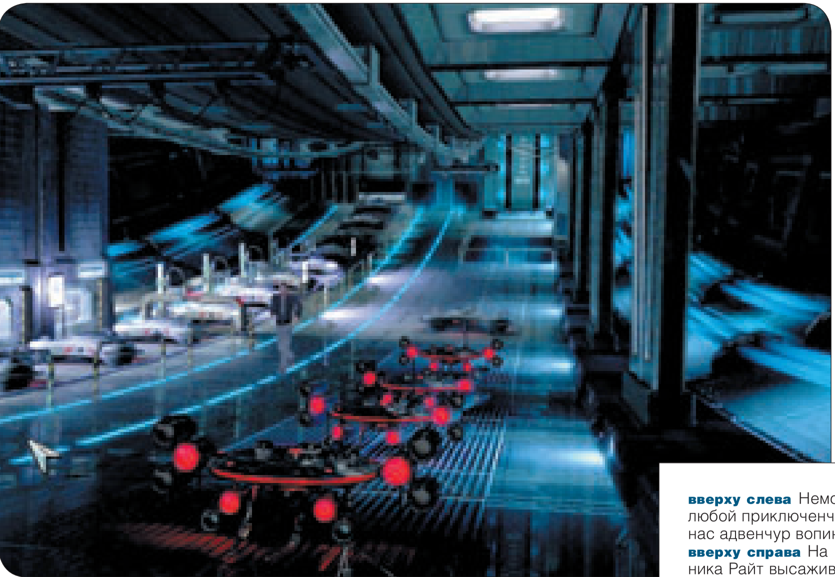
Trackmania Sunrise

игра 15

вверху слева Монументальные конструкции иронично поддерживаются тоненькой вязью ажурных проволочных подпорок. Псевдоатланты, они способны разве что удержать творение от взлета в небо.
вверху в центре Влияние овальных NASCAR-гонок несомненно, но в отсутствие пут реальности идея доведена до конечной стадии.
вверху справа Заход солнца дает самую броскую палитру, но вы же понимаете, нельзя использовать слово «закат» в названии, а то яхта утонет у пирса.
в центре слева Немалая часть игры проходит на неортодоксальной высоте: нередко продолжение трассы висит где-то в воздухе в самом неожиданном месте.
в центре Некоторым поклонникам первой части может не понравиться, что игра из разряда «гоночки на машиночках» перешла в категорию «гоночки на машинах». Что дальше — просто гонки под той же ™?
в центре справа Игра весьма иронично относится к финишерам — теперь они не зависают в воздухе, но (часто) валятся куда-то вниз, в воду. Приехали!









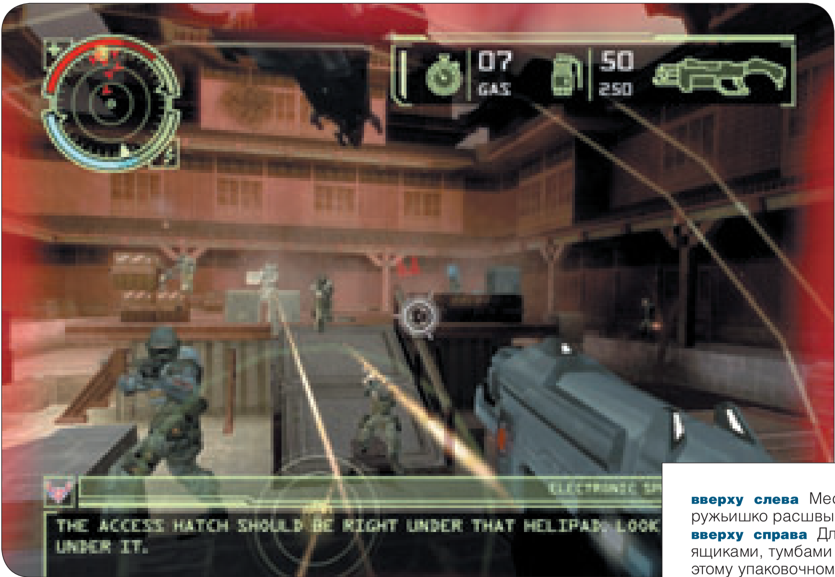
игра 16

The Moment of Silence

вверху слева Немотивированные переходы к сильно заснеженной местности красят любой приключенческий фильм. Приключенческую адвенчуру (увы! Слишком много у нас адвенчур вопиюще неприключенческих) тоже. Даром что Питер в кроссовочках.
вверху справа На ржавую заброшенную платформу посреди Бермудского треугольника Райт высаживается, точно бравый коммандо. Да и операции с надувной лодкой, аквалангом и подводной миной выполняет не хуже специально обученных людей. Интересная в 2044 году будет программа подготовки копирайтеров!
слева За респектабельным фасадом (улицы, офисы, квартирки в японском стиле, курорт с бассейном прямо из квеста про Ларри Лаффера) MOS скрываются невероятно красивые и таинственные локации. Сейчас Райт находится между шестеренок Глобального Заговора.
справа Сердце какого любителя адвенчур не запоет, когда персонаж неохотно заявит «надо ехать в аэропорт»? О, сколько приключений! Такси, аэропорт, локация. Локация, такси, аэропорт. Хорошо, черт, отдохнули.









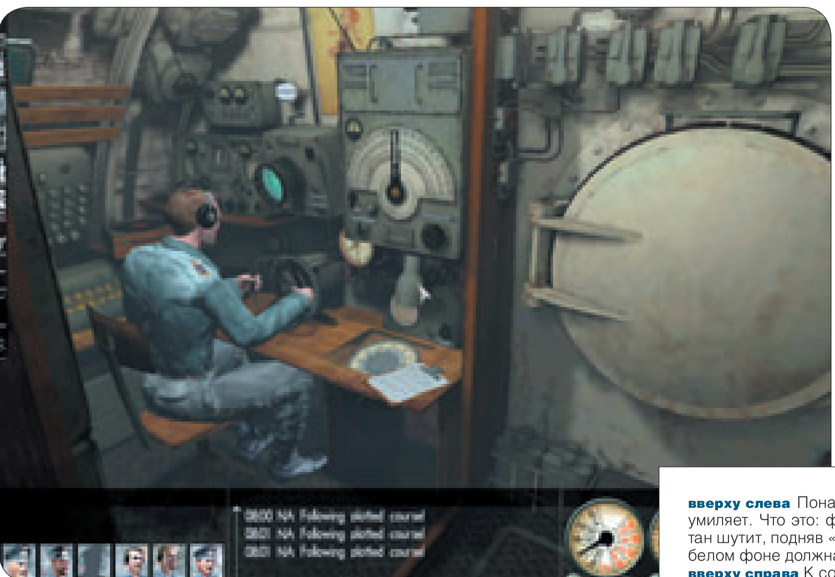
игра 17

Project: Snowblind

вверху слева Местный шотган обладает воистину магической подъемной силой: ружьишко расшвыривает китайцев, как курей.
вверху справа Длинные коридоры Гонконга художественно украшены коробками, ящиками, тумбами и прочими объектами строгих форм. Специально для навигации по этому упаковочному раю разработаны большие желтые круги (на иллюстрации).
слева Разнообразия ради наши маленькие красноглазые друзья явились не из чистого воздуха (как обычно), но вынырнули из геликоптера. Это честь для нас, читатель.
справа Изредка нам разрешается посидеть в одном из эксклюзивно гадких транспортных средств. Самая длинная поездка длится не более двух десятков секунд — не разгуляешься...









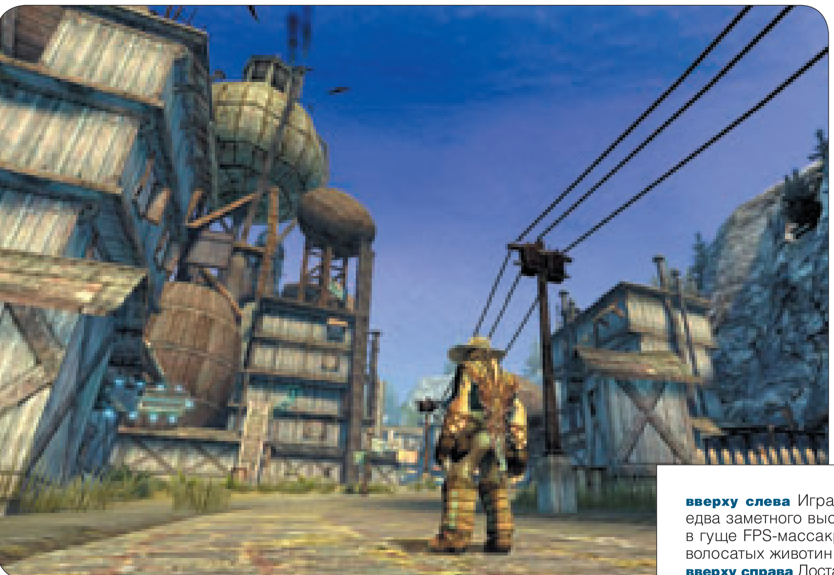
игра 18

Silent Hunter III

вверху слева Поначалу судно, идущее под красным флагом с белым кругом в центре, умиляет. Что это: флаг малоизвестной банановой республики? Эксцентричный капитан шутит, подняв «негатив» японской хоругви? Не-а, это салют политкорректности: на белом фоне должна быть свастика. А не положено-с.
вверху справа К сожалению, в явном виде нам не сообщают, когда та или иная страна вступает в войну. Поэтому держите под рукой что-нибудь военно-историческое, чтобы, к примеру, точно знать, когда Норвегия перестала быть нейтральной.
слева После тесной «двойки» «семерка» кажется просторной, как поле для гольфа. Сильно, сильно разнятся. Хорошо!
справа Для навигации выданы маркер, линейка, циркуль, а после патча еще и транспортир. Начинаешь отмечать контакты, чертить предположительные маршруты движения противника, продумывать свои действия — и процесс тут же обретает смысл, глубину, порядок.









Oddworld: Stranger's Wrath

игра 19

вверху слева Игра с легкостью меняет «лица» — от первого к третьему, нажатием едва заметного выступа на инопланетной формы пластиковом отростке. И вот ты уже в гуще FPS-массакра, остервенело палишь из арбалета со скоростью тридцать пять волосатых животин в секунду.

вверху справа Достаточно вспомнить кинематографическое FX-прошлое отцов-основателей Oddworld Inhabitants, чтобы перестать удивляться картинке на экране. Собравшийся было на пенсию Xbox воспрял духом: демонстрирует чудеса графического совершенства, а уж что происходит во время многочисленных cut-scenes... Это надо видеть в динамике!

слева Город в центре пустыни, странник в кожаной шляпе посреди главной, она же единственная, улицы. Кажется, мы уже встречались? Подойти, дружески хлопнуть по плечу, странник обернется — и вы закричите от ужаса. Добро пожаловать в Oddworld Universe.

справа Очередной вираж сюжета непременно заканчивается встречей с Боссом. Шутер внутри Stranger's Wrath на несколько бесконечных минут уступает место игре за пределами жанровых определений: чтобы захватить очередного преступника живым, приходится проявлять чудеса смекалки и ловкости, причем одновременно.

игра 11

жанр **Стратегия в реальном времени в постъядерном комбинезоне**
платформа **PC (Windows 98/ME/2K/XP)**
менеджер проекта **Сергей Сизов**
ведущий дизайнер **Александр Валенсия-Кампо** | ведущий художник **Сергей Хахин**
ведущий программист **Андрей Банникофф** | саундтрек **Григорий Семенов, Павел Стебаков**
разработка **G5 Software**
издание **«1С»**
дата релиза **4 февраля 2005 г.**
рекомендуемое железо **Pentium 4 1800, 512 Мбайт ОЗУ, видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ**

«КАРИБСКИЙ КРИЗИС»

НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ

Строго на юг

Основы позитивного элегического мышления. — Жизнь прекрасна. — Стратегии развития. — Стать юным спартанцем. — Остаться старым эпикурейцем. — Ignorance is bliss.

Во время то ли прошлогоднего, то ли позапрошлогоднего фольксмассового вручения американских киностатуэток все выступающие по неясным причинам злобно проходились по Лайзе Минелли. О чем это я? Просто в разных сферах человеческой деятельности и развлечений случаются вещи, которые долгое время у всех на слуху и становятся фразеологическими оборотами, а затем тают без следа, как пейджеры и покемоны, и вспомнивший подобное задумывается: «Raichu? О чем это я?».

Диверсионные группы играют в «Карибском кризисе» важную роль, в некоторых миссиях совершая то, что и джедаю не под силу (особенно в части body count'а).

Нет, мы, конечно, не о том, что текущий «бульон года» нашей индустрии — игры на основе «Блицкрига» — уже забыт. Как можно потерять из виду такую, по-хорошему, прорву? К тому же аналитики морщат лбы и сходятся во мнении, что это — явление, весьма осязаемое и неоднозначное, и с ним нужно считаться, но что Nival ни делает — оно все к лучшему. Вообще-то, получается, что да. Компания заслуживает увековечивания (в соответствующем лице) на обложке несуществующего отраслевого Forbes — за, кажется, франчайзинг. Молодые команды набивают руку; проекты на «Блицкриг»-бульоне исправно доводятся до магазинных полок, в процессе приготовления мечты и творчество согласуются с объективной реальностью (см. т.н. post-mortem «Сталинграда»). Игроки… ну, игроки сравнивают разные игры на основе (не забывая, откуда есть пошла) и учатся понимать, что они вообще хотят от RTS в их обращающейся где-то вокруг Второй мировой войны разновидности. Позитивное мышление — могучая сила, друзья.





О чем это я? Наш сегодняшний фигурант, «Карибский кризис» от G5, — представитель школы экстенсивного развития «Блицкрига». Если «интенсивисты» из DTF Games нырнули в глубины, сосредоточившись на одном WWII- (а скорее BOB-) сражении, выверяя внешний вид зданий и техники, корректируя дальность стрельбы ради большего правдоподобия, то авторы «КК» решили раздаться вширь: больше разновидностей и видов вооружений (накопившихся за почти двадцать лет), больше воюющих сторон, оперативный суть-стратегический режим, заражение-дезактивация как новая игровая концепция, дополнительный ресурс. Да-да, военные марши, тщательно отрисованные Плохие Земли им. Дж. Уиндема, консультации у военных экспертов, энциклопедия вооружений — это тоже в актив, само собой. Танк ИС-3, оказывается, был с орлиным носом. Да.

Многочисленные нововведения не могли не сказаться на том, как в «КК» играется. По-разному, в зависимости от того, Тартарен вы или Чингачгук, сын Рори («Неведом страх сыну Рори, и благоразумна душа его», спасибо, м-р Джойс). Бесстрашие и благоразумие игра воспитывает еще в большей степени, чем ее матушка и сестрицы. Пушки, говорящие «пиньк!» из тумана войны, это необходимая фамильная черта, как и взгляд юнита строго вперед, этот туман разрезающий, а также отсутствие шансов увидеть снизу то, что вроде как сверху. А вот топливо, которое имеет обыкновение кончаться в самый интересный момент, заставляет быть беспримерно радетельным. Отправляясь в очередную атаку, нужно залить фронто-

вые сто граммов (ведь запас хода у реального танка несколько сотен километров, правда?); да, топливо иногда кончается одновременно с боеприпасами, и в общем-то все равно, гнать на склад только грузовичок или автоцистерну тоже, только вот без боеприпасов все-таки можно вырваться из-под огня...

Радиация, невидимая для всех войск, кроме дезактиваторов на гусеницах, коварно таится в самых буколически-невинно выглядящих местах. Легкомысленный приказ пехоте идти вперед (рубеж взят, впереди простор, за простором — закрома) часто оборачивается красными кляксами на земле. Бдительность должна быть на высоте! Проверять и еще раз проверять: зарядили ли, заправили ли, замерили ли? Диверсионная группа, иногда проползающая на пузе условные километры (хорошо, что не требует топлива!), располагает к четкости действий больше, чем что бы то ни было в игре.

Как и мастера выверенных боевых действий, наизусть помнящие, какие виды техники к радиации равнодушны, хитрые и запасливые тарасконцы тоже могут получать удовольствие от «КК», увешиваясь ружжами с ног до головы задолго до встречи со своими львами, — хватая ресурсы, прикупая текущие козыри и концентрируя (но не слишком) силы. Все прелести тотальной войны, зиждящейся на экономическом основании. Тартарены, любящие совсем уж легкие пути и склоняющиеся к доктрине тактических бомбардировок стратегической разрушительности, с прискорбием обнаруживают, что разработчики коварно вывели уникальную, завершающую очередную главу очередной кампании миссию из зон действия всех аэродромов. На решающие сражения не распространяется Великий и Гуманный Автоотыгрыш, которым не нужно злоупотреблять по блицкриговской же причине (личный боевой опыт означает очередное личное боевое звание и количество юнитов под началом), но за который все равно огромное спасибо. Потому что реплика «только зажили, и опять война, да какая» очень точно отражает настроения игрока, втянутого в апокалиптически-эпический конфликт. Рейнджер Чингачгук и маки (заведующий партизанским «схроном») Тартарен прошли Вторую мировую (неоднократно), а тут такое. К морю, на юг, подальше от ядерной зимы, в Африку, на Борнео, к финальному ролику, к ловле крокодилов на живца, к сметанке из погреба, и чтобы с ветерком!

К счастью, проехаться фривольным и легкомысленным образом можно — G5 экстенсивно распространила «КК» даже на другую платформу — мобильно-телефонную; еще одна отличительная от родственных игр черта, еще одна маркетинговая находка! Всего два доллара, и пять уровней мобильного «Кризиса» с автоматом-пистолетом-бомбой-танком в руках, гм, протагониста вместе с ностальгией по временам, когда игры еще не делились на жанры. Последней ревизии «Абрамс» и «Леопард», китайский Т-98 и сочетающий все свои и чужие преимущества российский «Черный орел» (настолько новый, что его пока нет; а росточком меньше только загадочный шведский безбашенный танк) доступны с первой главы. Как успокоить совесть? Игры — они же все-таки для удовольствия, да и наиболее душесогревающий юнит «КК» из обычных, китайский хунвэйбин-хибакуся, тоже полуфантастический. Да и «Объект 279» все равно превосходит по ТТХ незаконные и преждевременные (из параллельного будущего!) танки. И они (увы?) не на солнечных батареях. И еще не стыдно — потому что Африка, детские мечты, Серенгети не должен умереть.





«Карибский кризис» в мобильной инкарнации сходен с большим братом: у тамошних противников тоже ограниченное поле зрения; подкрадывание и там приносит плоды.

Детям хорошо, ведь для некоторых из них «Карибский кризис» может оказаться первой RTS (или первой из «Блицкриг»-семейства). Прочим игрокам тоже может согреть душу — для этого стандартным, как мышь или клавиатура, оборудованием должен стать молоток для крокета (им удобнее автозамахиваться, чем прижившейся в нашей культуре бейсбольной битой; вдобавок он гораздо аристократичнее последней). Полная, глубокая очистка памяти — и никаких «о-чем-это-я» случайных реминисценций.





игра 12

жанр **Кинофайтинг/сопутствующий товар**
платформа **PC (Windows 2K/XP)**
дизайн **Андрей Белкин, Борис Восков, Михаил Панаиотиди, Александр Лашин**
ведущий программист **Александр Радченко**
исполнительный продюсер **Андрей Белкин**
разработка/издание **«Акелла»**
дата релиза **Март 2005 г.**
минимально рекомендуемое железо **Pentium III 1500, 256 Мбайт ОЗУ, DirectX9-совместимая видеокарта с 32+ Мбайт ОЗУ, 1,6 Гбайт на жестком диске**

«БОЙ С ТЕНЬЮ» (SHADOW FIGHT)

АЛЕКСАНДР КАНЫГИН

Вот из тхе матрикс, брат?

Жажда действия. — На коротком поводке. — Двое в лодке и никакой собаки. — За игрой в фильм. — Игра к просмотру. — Лицо с коробки.

Попадая в наш организм незамысловатой смесью ярких синтетических ингредиентов, «Бой с тенью» (www.akella.com/ru/games/shadowfight) спешит заполнить любые доступные емкости. Решительно штурмуется резервуар грусти по отсутствию на PC вменяемых игродрак, переполняются склянки жажды зрелищных схваток, грациозных смертельных па, и давным-давно полна колбочка нежной любви к тупому, стремительному азарту экшен-файтинга. За мелькающими рекламными плакатами и эхом от патетических анонсов мы не сразу замечаем, что вместо желаемого абсента с кусочком жженого сахара проглотили сомнительную тархун-шипучку.



Вы не ошибетесь, если решите, что «Бой с тенью» the game не существует без «Боя с тенью» the movie (www.shadowboxing.ru). Нет, это не основанный на киносценарии игросюжет (чуть ниже по течению мы зацепимся и за него), здесь все сложнее. Они идут рука об руку, в жесткой спарке. Без поддержки второго, первая начинает растерянно смотреть по сторонам, спотыкаться, а потом и вовсе падает, рассыпаясь горсткой этапов-задачек, щедро сдобренных полноэкранными вставками из кинокартины. Продолжающимися примерно то же количество времени, что мы тратим на игровой процесс (в своем гробу перевернулась на другой бок и снова заснула, сладко причмокивая, многодисковая Enter The Matrix).

Доверчивое (ничего, что мы пользуемся эвфемизами?) следование сюжету порождает порой прелюбопытные курьезы. Полигональный образ боксера Ларри Палмера, к примеру, попросту обязан шесть раундов подряд пробовать на прочность пол ринга. Упрямо, одинаково, рутинно чернокожий чемпион будет валиться в нокдаун под рукоплескания толпы — лишь для того, чтобы в заставке седьмого нанести сокрушительное поражение главному герою. И не важно, что до этого ни одна атака горепанчера не увенчалась успехом, просто сюжетная завязка кино строится именно на этом проигрыше. К слову, раунды в игре имеют дивное свойство длиться... три минуты реального времени, которых обычно вполне хватает, чтобы играющий отчаялся найти управу на Железного Ларри и понуро заучивал марионеточные движения соперников. Шесть умножаем на три...

Крепитесь, достойное завершение этого истязания — ваша пилюля для посещения местной «матрицы». Улицы, дворы, скверы, подземные переходы отлично подойдут для «зубодробительного экшна от третьего лица». Кстати, это все тот же ринг, огороженный невидимыми канатами, — идти куда глаза глядят запрещено строжайше, в нужный момент скрипт сам проводит вас до следующей локации, посему для достижения сомнительного поощрения в виде следующего киноролика придется драться. При этом на тщательно припудренной физиономии нашего сопутствующего игротовара явственно проступает следующий прыщик: оба игровых персонажа, урка-мокрушник Змей и простой русский боксер Тема Колчин, суть одно и то же лицо. То есть тело. То есть общая анимация, одни удары, одни клавиши управления, один стиль боя. Быть может, здесь сокрыт некий высоколобый смысл, своеобразное заигрывание с названием? Свет и тьма? Черное и белое? Решительное «нет!». Не та весовая категория, брат. Пусть плохишу пририсован нож, на процессе это не сказывается ни коим образом. Оба персонажа крутят сальто в окружении клонированных полиционеров и «оперов» в серо-цивильном, раздают зуботычины, лихо бьют ногами, исполняют безупречные броски и фляки. Легкий дежавю-эффект дополняют подбрасывания противника в воздух с последующим до-

биванием и фехтование полицейской дубинкой. Змей сейчас подпрыгнет и зависнет в воздухе? Крутясь вокруг шеста, «белая надежда» отечественного бокса г-н Колчин совершит марафон по наседающим супостатам? Нет! Не тот продукт, брат. Скорее несчастных зажмут в угол и, не давая им подняться, будут лупить без всякой жалости почем зря до появления участливой надписи «Начать миссию заново?». Киваем. Сохранений в игре не наблюдается, и каждый этап придется проходить с самого начала, случись подобный конфуз.

Нежно назовем это данью традициям классических beat'em up'ов. Или брутальным порождением возведенной в абсурд креативной мысли. Зеленые рептилии-ниндзя, многочисленные герои комиксов и волоокие аниме тоже не особенно заостряют внимание на подобных мелочах. Ставки делались на зрелищность, невероятное количество ударов и комбо, мириады секретов, бонусов, запрятанные в складках уровней виды оружия, скорость, ярость, способность игры выдавить максимум адреналина из жертвы по ту сторону экрана. «Бой с тенью» можно причислить к великому клану игродрак за один лишь сюжет. Как это принято в здешних весях, он непредсказуем, безумен, местами прекрасен и абсолютно банален. Подающий надежды боксер теряет в бою зрение. Тут же его предает продюсер, а подругу (которая и обрекла несчастного на слепоту) разыскивает наемный убийца. Чем не история о человеке с адамантиновым скелетом? В остальном же «Бой», кажется, не собирается следовать прописанным задолго до него правилам. Неприкосновенная аксиома поощрять заинтересованного, гладить его по головке мелкими подарками, стимулирующими дальнейший прессинг кнопок, соблюдается. Но по-своему. В специально отведенном закутке в масках бонусов сидят три видеовставки из кино. Те самые, с приветом от Саши Белого, с покатушками по встречной полосе, с «зачисткой» ночного клуба. В дальнем углу сокрыты еще два сюрприза — рекламные ролики. Правда, мило? А как вам такое: не без удовольствия игра способна выкинуть следующий фокус: продемонстрировав очередную заставку, в которой г-н боксер заходит в банк, «Бой» вдруг оставляет нас наедине с тремя охранниками и тремя же лайфбарами ярко-оранжевого цвета вверху экрана. Происходящее эффектно оформлено в виде результата съемки камеры слежения. Прошибает холодный пот — боссы! Битва на Калиновом мосту с обязательным вколачиванием всей троицы по пояс в сыру землю! Но уже через минуту прикатывает серая реальность: это очередная кокетливая подводочка к показу фильмокусков. Отличная операторская работа, непревзойденное мастерство художника по гриму, постановщика трюков, декоратора, осветителя — откиньтесь-наслаждайтесь. Вы успешно закончили один из уровней.

Коих всего семь. В одноименном фильме не осталось достойных внимания моментов? Или авторы сильно спешили? Конечно, второе. Горячка во всем, недоработок море: «сырые» пустые уровни, дефицит анимации (при этом вполне приличной), странности в управлении (в файтинге нельзя использовать джойстик?!). Конечно, графика. Приставочные тожедраки украшают лица дерущихся без лишних сомнений. Щедро, богато, с жуткими кровоподтеками и бесконечными синяками. Ссадины, порезы, раны покрывают модели бойцов на радость вполне реальных тайлеров-дерденов, сидящих возле телевизора с джойстиком. Наш же парень после пяти раундов, проведенных в отнюдь не дружеской обстановке с чемпионом мира, невредим и гладок. Ларри Палмер в сотый раз ложится на ринг точно таким же, каким влетел на него. Раскидав отряд ОМОНа и всласть покувыркавшись по асфальту в ослепительно белом костюме, Змей может отправляться в Большой на премьеру «Детей Розенталя». Стоит ли говорить о всевозможных бастардах, аккуратно разложенных нами по улицам? Да, в луже розового киселя, да, чисты, как слеза комсомолки. При этом движок игры (в приступе меланхолии?) рисует убедительные полотна городских подворотен, резво крутит несколько трехмерных моделей в кадре, рассеянно демонстрирует крупные планы и схожесть обоих персонажей с их кинопрототипами. Ставим галочку: пункт «детально воссозданный облик персонажей кинокартины «Бой с тенью» в списке features не случаен.

> Приставочные тожедраки украшают лица дерущихся без лишних сомнений. Щедро, богато, с жуткими кровоподтеками и бесконечными синяками.

...Есть в этом какая-то своеобразная свобода, понятный единицам размах. Повернуться ко всем мыслимым игровым наработкам известным местом и предстать перед «своей» аудиторией в парике и с пластмассовой рукой — купят и так. И совершенно очевидно, что желающие найдутся. Публика особенного помола, та, что хрустела кукурузой в кинотеатрах и восхищенно брызгала липкой «кокой» на шеи впередисидящих, приметит коробку со «своим парнем» Артемом в каком-нибудь магазинчике у метро, посмотрит, порадуется, поделится радостью с близкими.

Основные тезисы, кстати, уже заготовлены в игре. На заметку можно взять: «Справедливости НЕТ, ПОЛКОВНИК», «НокДаун!» и пятибалльное по шкале Рихтера «НИнДЗЯ ЗвезДАнулся». Мы же промолчим: от сильно газированных напитков начинается икота.



игра 13

жанр **Слэшер возвращается**
платформа **Sony PlayStation 2**
режиссер **Хидеяки Ицуно (Hideaki Itsuno)**
арт-директор **Дайго Икено (Daigo Ikeno)**
композитор **Тецуя Шибата (Tetsuya Shibata)** | песни **Shootie HG**
разработка **Capcom Production Studio 1**
издание **Capcom**
дата релиза **Март 2005 г.**

DEVIL MAY CRY 3: DANTE'S AWAKENING



ФРАГ СИБИРСКИЙ

Почти молитва

Все забудь. — Тариф на лунный свет. — Профессия: Стрелок. — Шесть волшебных стволов монастыря Шаолинь. — С крыльями, как у орла. — Аминь.



Теоретически Devil May Cry 3 (DMC3, www.capcom.co.jp/devil3) не должен работать. Любой ролик здесь больше всего похож на эпилептический припадок. Любая миссия — тоже на припадок, но не столь хорошо управляемый. Уровни заканчиваются, не успев начаться. Бой с боссом может длиться дольше, чем вся остальная игра. На практике DMC3 — лучшая игра для PS2 2005-го (даром что год только начался) и, возможно, лучший чистый трехмерный экшен для PS2 вообще. Забудьте про оригинал. К дьяволу вторую часть — в игре про Данте нужно играть за Данте! В DMC3 можно драться нунчаками, стрелять во все стороны одновременно, отвечать на летящие в тебя лезвия и пули партией на электрогитаре. В этой игре упорно не хочется верить, что действиями героя управляешь ты. Импульсы с контроллера скорее подбадривают Данте в его самоубийственном перформансе. То-то он скачет, как терзаемый электричеством кот... DMC3 не набор дилетантских представлений о современных видеоиграх, не склеенный из осколков аниме, голливудского боевика, трех разных файтингов и одного рок-концерта клип. В эпизодах Devil May Cry 3 прослеживается строгая внутренняя логика... Ну, во всяком случае она прослеживается в большинстве эпизодов Devil May Cry. (Когда, скажем, Данте напускает на подброшенного в воздух врага стаю летучих мышей, одновременно поражая его электрическими разрядами из гитары, или бежит вниз по стене башни, бросив перед собой меч и подталкивая его выстрелами в рукоять до тех пор, пока от трения об атмосферу меч не загорается... Вот тогда я не уверен насчет логики. Но в целом — все в полном порядке.)

Игра состоит из цепочки почти квестовых в своей ограниченности локаций, на каждой из которых нужно выполнить одно очевидное действие. Максимум — два очевидных действия. Можно просто взять Волшебный Кристалл. Можно просто дать по рогам отряду Мертвых с Косами. А можно — дать по рогам отряду Мертвых с Косами и взять Волшебный Кристалл. Поскольку локации маленькие, их сделали очень, очень красивыми. Дождь, лунный свет и океан в DMC3 похожи на настоящие.

Но не все локации таковы, на некоторых драться с огромным числом выскакивающих из ниоткуда бесформенных врагов и брать зазывно сверкающие предметы не дают. И правильно делают. Потому что на них проходят Бои с Боссами. (Да, именно так: «Бои» с прописной буквы; и «Боссы» тоже с большой.) В DMC вокруг каждого цербера, великана, сороконожки, вампирши или доппельгангера организовывается замысловатый ритуальный танец. Побеждаешь не за счет хитроумной

Данте, встав на поверженного врага, катается на нем, как на сноуборде. Не потому, что поездка дает какое-то тактическое преимущество. Просто все настоящие экшен-герои делают это, а все то, что делают настоящие экшен-герои, Данте делает лучше.

тактики (как, например, в Metal Gear Solid 3), а скорее за счет чувства ритма и осознания собственного непоколебимого превосходства. Как Ледяной Цербер может разорвать Данте на части? Разве способна удушить его поцелуем Королева Летучих Мышей? Да поднимется ли на лирического героя волосатая лапа Беовульфа? Данте ведь так непринужденно держится!

Любое нагромождение платформ (локация), любое нападение чудовищ (нападение чудовищ), любой бой с боссом (бой с боссом) — прежде всего повод продемонстрировать пластику Данте, обманчивую небрежность его движений и широкий, как пустыня, ассортимент смертоубийственных возможностей. Это герой с абсолютным чувством стиля, даже по морде умеющий получать не теряя целостности образа. Если Данте сбили с ног — это всего лишь повод красиво вскочить и броситься в гущу сволочей, молотя двумя мечами сразу.

Данте может расти в четырех явных и двух тайных категориях. Trickster — это когда он бегает по стенам. Royal Guard — это когда он ставит блоки и переходит в контратаки. Но это мелочи. Главный стиль — даже не емкая специальность Swordmaster (швырнуть меч в противника, подбежать и разорвать пронзенного мечом беднягу на части голыми руками приятно только первые сто пятьдесят раз), а профессия Gunslinger. Не секрет, что Данте умеет использовать холодное и огнестрельное оружие вперемежку (скажем, подбросить гада в воздух мечом и расстрелять его из пистолетов). Также не секрет, что Данте умеет стрелять с двух рук. Куда менее очевидно то, что в третьей части Данте умеет стрелять с двух рук в РАЗНЫХ направлениях. Скажем, из одного пистолета налево, а из другого через плечо назад. При небольшой тренировке (или включенном режиме автоматической стрельбы) эти два направления превращаются в четыре. Один пистолет налево, другой назад; один вперед, другой направо. Еще немного возни с автоприцелом, и эти четыре вектора превращаются в шесть. Один пистолет налево, другой назад; один вперед, другой направо; один направо, другой назад...

Повторять по мере необходимости, корректировать исходя из контекста. Много вы знаете героев видеоигр, способных неподвижно стоять в центре комнаты и с двух рук вести огонь СРАЗУ В ШЕСТИ НАПРАВЛЕНИЯХ?!

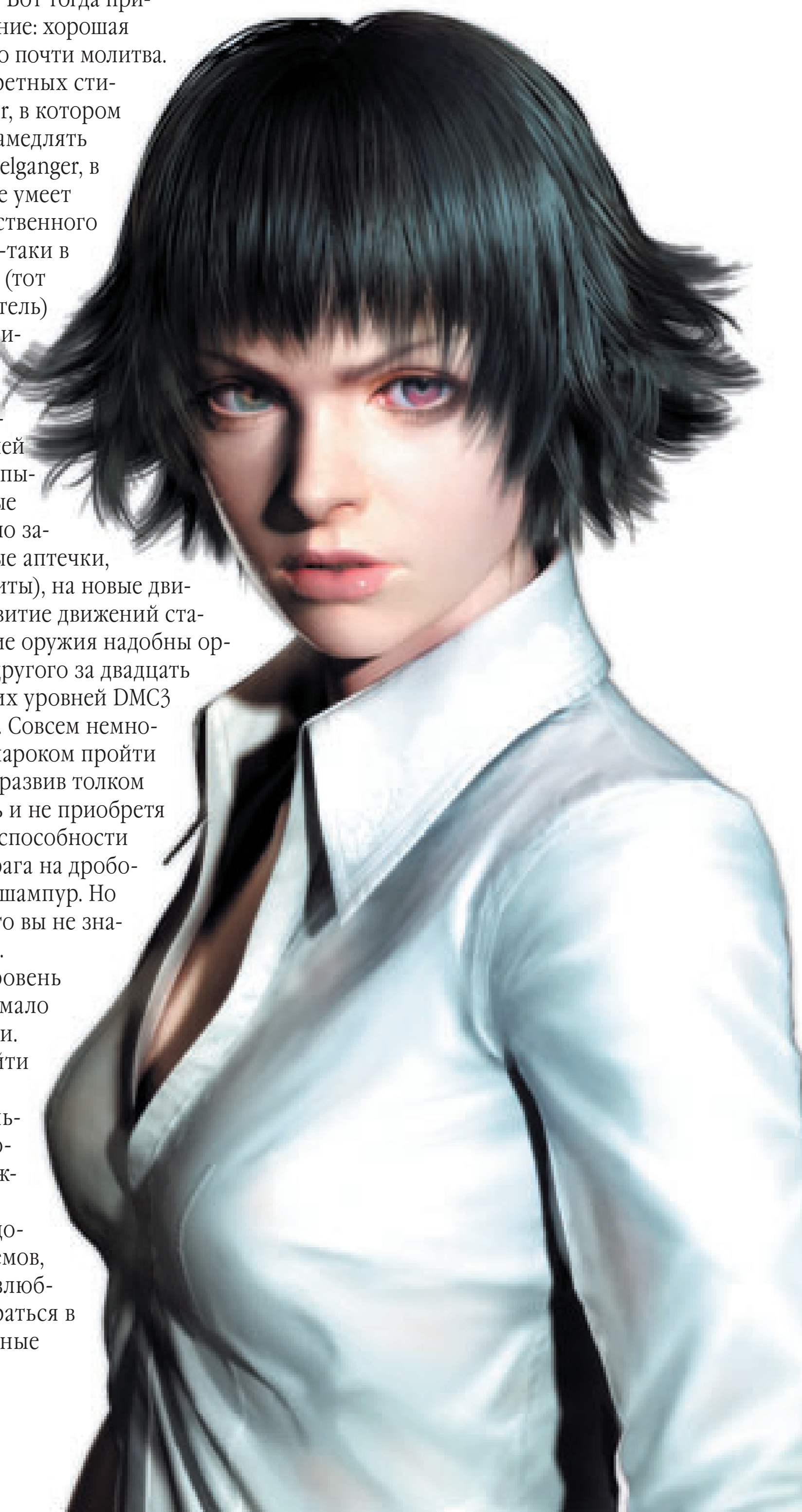
Мало того, что это весьма и весьма эффектно выглядит (см. кино «Эквилибриум»). Знание ган-ката делает Данте противником, с которым стоит считаться. Хорошенько прокачав стиль Gunslinger, вложив сотню тысяч орбов в усиление пистолетов и просто поработав над собой, можно вообще отказаться от применения мечей и гитар, стреляющих электричеством. Когда ты в одно и то же время останавливаешь атаку одного врага в воздухе, сбиваешь второго с ног, расстреливаешь валяющегося на земле третьего, не даешь упасть четвертому и скидываешь со снайперской точки пятого... Вот тогда приходит понимание: хорошая стрельба — это почти молитва.

Ну и пара секретных стилей: Quicksilver, в котором Данте умеет замедлять время, и Doppelganger, в котором Данте умеет создавать собственного двойника. Все-таки в Viewtiful Joe 2 (тот же производитель) это было реализовано куда интереснее.

На совершенствование стилей нужны очки опыта. На полезные предметы (вяло замаскированные аптечки, жизни и кредиты), на новые движения, на развитие движений старых и усиление оружия надобны орбы. И того, и другого за двадцать очень коротких уровней DMC3 дают немного. Совсем немного. Можно ненароком пройти игру, так и не развив толком ни один стиль и не приобретя вожделенной способности насаживать врага на дробовик, точно на шампур. Но это потому, что вы не знаете тонкостей.

Во-первых, уровень Devil May Cry мало просто пройти. Его надо пройти так, чтобы не было мучительно стыдно. Показывать в каждой схватке ВЕСЬ спектр доступных приемов, а не только излюбленные. Забираться в труднодоступные

> ВЕСТИ БОЙ, ПОЛМИНУТЫ НЕ КАСАЯСЬ ЗЕМЛИ... МОЖЕТ БЫТЬ, ПРИЗНАТЬ ЭТО ЗАНЯТИЕ ОФИЦИАЛЬНЫМ ОЛИМПИЙСКИМ ВИДОМ СПОРТА?





места (Данте недаром такой прыгучий). Дразнить врагов. Разделывать боссов с преувеличенной четкостью (такие драки можно помещать в учебные пособия). И тому подобное. Прежде чем двигаться дальше, надо изучить отведенный островок геймплея досконально. И тогда станет очевидным «во-вторых». Бонус-уровни! Искусство их строительства за пределами Capcom (www.capcom.co.jp) давным-давно утрачено... Бонус-уровни Devil May Cry 3 — замечательные мини-игры, в которых Данте (с небольшой помощью игрока) наглядно демонстрирует свои преимущества перед героями всех остальных видеоигр, изящно выполняя невыполнимое. Так, на одном уровне требуется двадцать секунд не касаться земли. Как это возможно? Данте умеет исполнять двойной прыжок, зависать в воздухе во время стрельбы из пистолетов, отталкиваться от врагов, и... Ну хорошо, хорошо. С гитарой в руках и демоническими крыльями за спиной Данте способен летать.

Как и Viewtiful Joe, Devil May Cry 3 — с большим умением, желанием и знанием тонкостей жанра сделанная карикатура. Все то, что в экшенах хорошо, здесь экстремально, абсурдно раздуто. DMC3 живет где-то на верхнем пределе восприятия: если бы во время поединков Данте двигался чуть быстрее, его просто не было бы видно. Он использует дробовик, нунчаки, электрогитару, гранатомет, превращается в демона, замедляет время... Данте не квинтэссенция всех героев экшен-игр, когда-либо произведенных Capcom. Он скорее их эпитафия.

Все то, что в экшенах плохо, здесь беспощадно высмеяно. Данте носит откровенно издевательский красный кожаный плащ и выплевывает плохо прожеванные пули, его отношения с прекрасной героиней начинаются с того, что героиня стреляет Данте в голову. На Тринадцатой авеню вырастает Гигантская Злодейская Башня. Вас не пугает откровенность этого, с позволения сказать, сюжетного хода? Тогда как насчет Огромного Летающего Демона, проглатывающего Данте, когда он с этой самой башни падает?! Над вами ржут, товарищи консольные игроки. Где-то в Японии в этот самый момент катаются по полу разработчики. И правильно, кстати, делают. Господам бы из Namco такое чувство юмора...

Пляски-с-мечами-и-пистолетом-в-состоянии-измененной-демонической-сущности сопровождает Музыка. И непростая. Эти композиции написал некий Shootie HG, являющийся неотъемлемой собственностью компании Capcom, они носят ласковые названия Taste the Blood, Suffer и Divine Hate (музыкальный жанр можете угадать сами). Но главное — тексты. Они замечательные. Вы тоже устали от этих Многозначительных Тяжелых Баллад, которыми японские разработчики так любят оснащать свои гениальные эпические игры? Тогда вот:

Implodes your moral and drain your pride
Too late for debate or run and hide
Time to take your life it tolls the bell
To your hell I'd like to welcome you!

игра 14

жанр **Блокбастардъ**
платформа **PC (Windows 2K/XP). Игра также вышла на Xbox, PlayStation 2**
продюсер **Грэм Дженнингс (Graeme Jennings)** | ведущий художник **Дэйв Оксфорд-старший (Dave Oxford Sr.)**
ведущий программист **Стив Норт (Steve North)** | режиссер мультипликации **Морис Саклинг (Maurice Suckling)**
разработка **Reflections**
издание **Atari** | издание в России **«1С» (http://games.1c.ru)**
дата релиза **Март 2005 г.**
минимально рекомендуемое железо **Pentium 3 1500, 256 Мбайт ОЗУ, Direct3D-совместимая видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ, DirectX 9,0c, 3 Гбайт на жестком диске**

DRIV3R

АЛЕКСАНДР ВЕРШИНИН

Ершъ

Водка, пиво, Driv3rЪ. — К черту Микки! — Тошнота. — Куда уходят бюджеты. — Между сексом и друзгом. — Посекундная тарификация. — Падальщики.

Ничто не полирует кору головного мозга столь же хорошо, как добрый утренний Driv3r (www.atari.com/driv3r). Прибытие к ПК-перрону этого незабываемого продукта по цене в двадцать девять долларов и девяносто пять центов за бутылку знаменует собой зачатие уникального компьютерно-игрового жанра — блокбастард.

В венах дюжего ублюдка плещется сивуха безошибочно королевских кровей: Driv3r сочетает самые синефильские на нашей девичьей памяти видеоролики с зубокрошительной спайкой голосов Майкла Медсена и Микки Рурка, плюс идеально, до стона подстроенный саундтрек! Все это сумасшедшего драйва мультипликационное богатство покрывается упоительной незаконнорожденности геймплеем. Если бы на свете существовал закон о безвременной заморозке исключительных в своей бездарности творцов, команда Reflections, вплоть до почтового робота Basil Saprykin, уже спешила бы на рандеву с археологами далекого будущего в чреве огромного айсберга аккурат посреди вечной антарктической мерзлотности.

Интересно вот что: беспардонное кокетство с городскими картами способен оценить лишь бывалый путешественник или коренной житель.



О да, и да, и да. Игра омерзительна. Собственно, филологически целостного термина «игра» субстанция через цифру три и не заслуживает. Driv3r концептуально близка знаменитой петровской Кунсткамере, являясь своеобразным зданием дизайнерской академии нелепиц, цитаделью ее высочества ошибки. До последней капли кода «трешка» посвящает себя делу сбора и исследования многофункциональных недееспособностей, в этом ее высшее предназначение и судьба.

На вопрос, куда делся скандально известный супербюджет, ответить поразительно легко. Помимо блестящей режиссуры межмиссионных киноперебивок и звездных имен для постеров, в Driv3r целых три города. Реальных! (Или близких к тому.) Не станем стопроцентно ручаться за Стамбул и Майами, но экранная Ницца замечательно отвечает собственному плану-схеме: мы с легкостью находили путь от музея современных искусств к порту, а оттуда в знаменитый парк с греческой брусчаткой. Даже памятники покоятся на своих законных местах! Чуть поработав над детализацией, администрация Ниццы может в дальнейшем использовать Driv3r в качестве виртуального тура. Если «трешка» не способна принести удовольствие, то пусть хотя бы компенсирует пользой.

Интересно вот что: беспардонное кокетство с городскими картами способен оценить лишь бывалый путешественник или коренной житель. Так зачем тратить время и силы на аутентичность? Reflections делает вот такие по-

казушные красивые жесты всю дорогу от завязки к финалу, но единого геймплея из них, увы, не склеишь. Ну хорошо, изготовили настоящие города — возьмите конфету из нашей банки. Берите две, ибо выбор моделей авто и качество их исполнения также приятно щекочет наши избалованные нервные окончания. Текстуры и бамп могли бы быть в разы круче, но мы не сердимся даже теперь — приставке не прыгнуть выше собственной пластмассовой тушки-гробика.

Все вышеоблизанное уже обещает неплохую итоговую оценку даже при геймплее очень средней руки. Учитывая опыт Reflections, которая сделала нам приятно еще с десяток лет назад (Destruction Derby, 1995), а затем повторила экспириенс четыре года спустя (Driver, 1999), можно было не волноваться. Ха. ХА. ХА! (Ик.)

По-видимому, от компании осталось одно название.

Неуспевающий завсегдатай профессионального технического училища может накидать на БЕЙСИКе родственную Driv3r душу в коротких пересменках между сексом и другзом. Даже нежно любимый редколлегией безалаберный росигропром в большинстве своем покинул профплацдарм, на котором ныне гнездится и порхает Reflections. Да вы не мнитесь: пожалуйста, проходите в мясной цех.

Притча о специальном агенте ФБР Таннере скармливается нам скупыми крошками-миссиями, словно мы не люди с гор. се. и хол. го., а тупые животные класса «гулька вульгарная». Чтобы вы-мы-ты-я-животное не вздумали отказаться от угощения или, чего доброго, просить еще, задание вбивается в наши глотки грязным геймплей-шомполом.

Каемся: нам немного не по себе. Мы укоряли в грехе линейности многие проекты, но Driv3r... Этот блокбастард линеен ПОСЕКУНДНО! Парламентское большинство автомобильных заданий (есть еще пешестрелковые — о них спецхореем) реагируют на пятисекундное отклонение от заданного графика с рекордной истеричностью: предлагают начать сначала! От Driv3r никогда не добиться ощущения цельного повествования хотя бы в силу долбежной необходимости переигрывания одного и того же заезда ДЕСЯТКИ раз. Буквально, мы далеки от улыбки. Старт с опозданием в пару секунд (осмотреться, понять, что происходит) не принимается. Потеря из вида преследуемого — давайте еще раз! Идея проектирования солидных размеров города, а тем более города с известными игроку маршрутами полностью обесценивается, знание коротких маршрутов можете приберечь для мемуаров. Большинство водительских миссий требуют от игрока не так много: быть компьютером. То есть точно копировать телодвижения идущей впереди машины, ни во что не врезаться (рес-



тарт!), не сбавлять скорость (рестарт!!), не думать. Ввиду столь имбецильного авторского представления о геймплее комментировать неандертальскую управляемость и близкие к велосипедным ходовые качества прекрасных автомобилей даже не требуется. Незачем.

Чтобы не концентрироваться на прыщавой кособокости автомобильных миссий, а заодно поджечь хвост GTA, Reflections взялась за шутерный компонент. Честное слово, лучше бы не! Деревенский тир с пневматическими ружьями и рулонами локальной периодики в качестве мишеней превосходит наработки Driv3r на целый тотем голов. Анимации, динамика, управление — все адский страх. Это даже не привет из далекого прошлого индустрии, а матерщинная любительщина, элементарная неспособность делать код на минимально требуемом уровне. Reflections более не представляет себе ни что такое компьютерная игра, ни как ее программировать. Смысл ее существования — дегенеративно осваивать бюджеты любой степени сложности. Падальщики.

И последнее. Неужели мы ни разу не упомянули факт идейного отказа авторов Driv3r от внутриигровых сэйвов? Идейного! Быстрее на свалку, хватит.

В рамках внедрения революционной программы ПОСЕКУНДНОЙ ЛИНЕЙНОСТИ Driv3r ставит агента Таннера на таймер. Опоздал секунд на десять? Начинай сначала, милый.

игра 15

жанр **Автоаркадный легоконструктор**
платформа **PC (Windows 98/ME/2K/XP)**
директор **Флоран Кастельнерак (Florent Castelnerac)** | программисты **Ксавье Бушо (Xavier Bouchoux), Давид Фалло (David Fallot) и др.**
художники **Франсуа-Ксавье Дельмотт (Francois-Xavier Delmotte), Стефани Соммер (Stephane Sommer)**
звуковые эффекты **AWESS** | музыка **Энди Филдер (Andy Fielder), Бен Саймон (Ben Simon), Терри Свайн (Terry Swain) и др.**
разработка **Nadeo**
издание **Digital Jesters** | издание в России **«Бука»**
дата релиза **8 апреля 2005 г.**
минимально рекомендуемое железо **Pentium III 500, 128 Мбайт ОЗУ, Direct3D-совместимая видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ, 900 Мбайт на жестком диске**

TRACKMANIA SUNRISE

АШОТ АХВЕРДЯН

Сетчатка в огне

Слалом пестрой ленты. — Меблированные острова. — И упирается прямо в небосклон. — Размытие границ реальности как вознесение сломя голову. — Гранж против клавиатуры. — Негде спрятаться.

Неизвестно, в каких единицах Trackmania Sunrise (далее TMS, www.trackmaniagame.com) измеряет скорость, да и сама спидометрия (простите) была обнаружена лишь впоследствии на скриншоте (простите!), но эти «544» вполне могут и впрямь оказаться 544 км/ч. Хорошо еще, если не м/с.

И не стоит верить глазам: то, что у здешних автомобилей не торчат сопла изо всех щелей, еще не означает, что эти колесные монстры движимы не реактивной тягой. Они, к примеру, способны как ускоряться, так и тормозить, бороздя своими фюзеляжами воздушные пространства где-то высоко над земной твердью (и делают это часто и с видимым удовольствием!); правда, совершать повороты в воздухе их все-таки не научили. Зато под водой они полноценно ездят вовсе не касаясь дна, пусть и ме-е-едленно. TMS (сделано в Nadeo, www.nadeo.com) из той породы аркадных гонок, что щеголяют принципиальной виртуальностью, вообще не оглядываясь на нашу с вами реальность. Трассы не просто петляют, они свободно уходят в вертикальную спираль, прокладывают широченное бетонное полотно прямо в воздухе, трамплины забрасывают авто куда-то в километровую даль, туннели смело маршируют на небеса; машина разгоняется до первой космической, скользит в долгой дуге, чтобы потом весело, со вкусом (никаких повреждений в игре нет по принципиальным причинам) грянуть о крохотную ленту асфальта, окруженную фонарями, сплетенными автобанами, небоскребами, озерами и разного рода неопознанными объектами. Но помимо гоночной у TMS-медали есть и другая сторона. Игра представляет собой максимально доступный «сделай сам»-конструктор. Раскопки в редакторе трасс по интуитивности, возможностям и прочему очень напоминают создание внутреннего убранства в (простите) The Sims, с той только разницей, что вместо строительства дома мы насыпаем в бесконечном море остров, вместо ковров «расстилаем» растительность, вместо мебели громоздим дорожные блоки, причем не обязательно на земле — мы вольны поднять полотно на любую высоту. Разумеется, все игровые трассы созданы именно этим инструментом.

> Иезуитские требования к точности управления смягчаются камерностью трасс: большинство укладываются в минуту, а некоторые и вовсе секунд в двадцать.



Впрочем, подобная легоориентация горазда и на вполне очевидные минусы, а именно: созданные из «кубиков» уровни и трассы могут быть интересны для прохождения, но свое простецкое происхождение (внешний вид!) они выдают моментально; стерильная прозрачность трехмерной графики позволяет одним взглядом окинуть окружающие пространства, оценить одиночество задников, повторяющиеся элементы трассы, знакомые объекты по сторонам... Осадок не очень приятный, о чем хорошо знают завсегдатаи наших DVD (где гостили аж три демо-версии Trackmania).

А вот Sunrise удалось победить этот изъян. При этом модульная сущность игры никуда не делась, за спасение имиджа взялась графика. Начнем с того, что ныне едва ли не большая часть игры проис-

ходит (см. название) в условиях, виноват, ограниченной освещенности, обычно на закате или же глубоко ночью. Но главное — в настройках появился motion blur. Не поленитесь, зайдите в обитель галочек, включите чудо-опцию — и игра преобразится до неузнаваемости! Размытие в движении уже успело стать обыденным явлением в гоночных играх, но здесь сила эффекта доведена до возможного максимума. Гонщик моментально становится жертвой едва ли не полной расфокусировки зрения, отправляясь в мир цветных теней и ярких бесформенных пятен, проносящихся мимо с невозможной скоростью. Более-менее четкие контуры имеет только наша машина (обычно камера подвешена сзади-чуть-сверху), совершающая бесконечной длины падение в глубину галлюцинаторных видений. Прощай, мир кубиков, прощай, уверенное ориентирование! Конечно, тотальное размытие сперва несколько затрудняет знакомство с трассой, но зато положительному восприятию пролетающего мимо помогает тысячекратно. Отныне вокруг ночной мир, и кто знает, едем ли мы по сверкающему туннелю или лежим на полу с закрытыми глазами, обманутые отравленной сетчаткой и взбесившимся вестибулярным аппаратом.

Вместе с завороженными нами по гоночным трассам летают еще три-четыре авто, но в действительности ни соперников, ни AI в TMS нет. Остальные машины — это ghost cars, они проезжают друг сквозь друга и через нас, и, наверное, этому миру и впрямь лучше жить с бестелесными призраками. Мы же соревнуемся со временем, причем в довольно жестких условиях. Если для «серебра» достаточно ни разу не ошибиться (грубо), что, учитывая акробатическую природу большинства трасс, весьма непросто, то «золото» требует едва ли не идеального управления машиной: даже не вздумайте задевать бортики, какими бы широкими ни были трассы (скорость теряется моментально!), постарайтесь максимально точно вписываться в жуткие повороты, входить в трамплины (чтобы после долгого полета аккуратно приземлиться на единственно верном пятачке) и т.п.

Разумеется, одними time trial игра не исчерпывается. Вторым режимом служит этакий платформер, где наша задача — просто добраться до финиша, время же прохождения значения не имеет, а счет идет по количеству попыток. Вы правы, оголтелая акробатика! Третий же режим был получен в подарок от модульной души. Это гибрид загадки и time trial: игрок должен разместить на трассе некоторое количество блоков (участки дороги, трамплины etc.), тем самым достроив ее, а потом за заданное время пройти все чекпойнты и добраться до финиша. Кстати, не забывайте: самый короткий путь не всегда самый быстрый; вполне вероятно, что объезды попроще даются вам с меньшим трудом. Переход из режима редактора в гоночный и моментален, и по-хорошему феноменален.

В игре всего три машины, хотя выглядеть они могут как угодно (редактор по приведению нероскоши в передвижную выставку современного граффити-искусства прилагается). Есть спортивное авто с идеальным антикрылом, у которого прижимная сила зашкаливает за все установленные ограничители, отчего центробежная сила на машину практически никак не влияет. А потому даже на самой чудовищной скорости можно обходиться без поправок — куда болид повернул, ровно туда он и



едет (что требует определенной привычки). Куда приятнее здешний джип, разухабистая машинка на мягкой подвеске, ввиду минимального сцепления с трассой с удовольствием проходящая повороты по-раллийному, передвигающаяся по-крабьи, прощающая порой удивительные промахи.

Однако при всей своей вопиющей аркадности игра не любит клавиатуру. Со спортивной машиной «стрелочками» едва справляешься — они не дают нужной точности. Поэтому будьте добры извлечь из закромов геймпад или какой-нибудь джойстик. К счастью, для управления ходом вполне хватает двух кнопок — «газ» и «тормоз».

> Когда машина после получасового полета приземляется на асфальт, слышно, как со звоном перетряхиваются все ее внутренности. Звук жуткий, хотя и знаешь, что здешние авто не ломаются.

Разумеется, мы не можем отпустить пациента, не скормив ему дозу стрихнина, пусть сегодня там и будет на самом гомеопатическом донышке. Если не считать некоторой нехватки графического лоска, то главный недостаток TMS — несколько неровное качество самих трасс. Их довольно много, несколько десятков, попадаются весьма интересные (в том числе и среди «загадок»), но встречаются и заведомо проходные. А ведь в данном жанре игра хороша ровно настолько, насколько захватывает ложащаяся под колеса трасса. С другой стороны, TMS и так умудрилась прыгнуть выше головы, и требовать от нее еще большего — настоящее свинство.

Но такие уж мы свиньи.

игра 16

жанр **Конспираси-квест**
платформа **PC (Windows 98/ME/2K/XP)**
главный дизайнер **Тобиас Шехте (Tobias Schachte)** | программист **Тобиас Шехте**
сценарий **Мартин Гантефор (Martin Gantefohr)** | музыка **Nugel Brothers**
разработка **House of Tales**
издание **The Adventure Company** | издание в России **«Акелла»**
дата релиза **Март 2005 г.**
минимально рекомендуемое железо **Pentium III 1000, 256 Мбайт ОЗУ, DirectX9-совместимая видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ, 3,5 Гбайт на жестком диске**

THE MOMENT OF SILENCE

МАША АРИМАНОВА

Судьба копирайтера

Плохой сервис. — Лабиринт: режиссерская версия. — Такси, самолеты и дирижабли. — Принцип Освальда. — Марафонец.

С первой до последней минуты The Moment of Silence (MOS, www.themomentofsilence.com) ведет отчаянный бой со всяческими ограничениями. Вы не найдете здесь спокойствия, грациозности и хорошего квестового сервиса «Нибиру». Каждая локация MOS отрывисто, раздраженно спрашивает: «Что вы хотели?». Героя? Вон тот небритый молодой человек в кожаной куртке. Да, тот, что, словно гвоздь, торчит из бэкграунда. Спросите Питера Райта. Футуристического ландшафта? Моментальный снимок шести старых нью-йоркских небоскребов (ландшафт) и робко, точно мышка, проскальзывающий по монорельсу магнитный поезд (футуризм). Погодный эффект всего один: меланхолично осыпающийся на «Большое яблоко» дождик. Осыпается он ночью, в стилистике Blade Runner.

> Питер Райт способен проползти по вентиляции 23 этажа. Вверх. А потом проделать этот путь в обратном направлении. Волоча за собой женщину и ребенка.

Играет гулкая электрическая музыка. Технологии (как плоская, так и трехмерная) устарели даже по меркам никогда не стареющих квестов. Денег у разработчиков кот наплакал. Плохо и страшно. Очень неудачно сделаны переходы между локациями и переключение ракурсов. На каждой отдельно взятой локации Питер блуждает по нешуточному лабиринту, где очевидные выходы не работают, а неочевидные еще надо отыскать. Когда план общий, можно снайперски кликнуть на отдаленном сегменте и, затаив дыхание, смотреть, как герой прихотливыми извивами движется к цели. Но вот когда план средний или, того хуже, крупный! Да еще с какого-нибудь очень авторского угла зрения!..



Обычно я стараюсь не заострять внимание на столь тривиальных проблемах — у несчастных квестов и без того хватает недостатков. Но, поверьте, из-за неграмотной планировки локаций в MOS почти невозможно играть. В очень достойном The Mystery of the Druids, предыдущем (дебютном) квесте House of Tales (www.house-of-tales.com), все это было куда менее очевидно.
А играть в MOS надо. Надо, несмотря на четко прослеживающиеся лимит графики, лимит дизайна, лимит геймплея. Пусть это некрасивый (за редкими исключениями) квест. Пусть потенциал множества локаций не использован: вряд ли был смысл городить тюрьму, населять ее сокамерниками и охранниками ТОЛЬКО для того, чтобы герой сбежал в первую же ночь. Пусть на своем жизненном пути Райт не встретит ни одного запоминающегося NPC. (И не потому, что в MOS нет колоритных личностей! Они есть. Просто на долю каждой личности отпущен суровый минимум реплик. Если в роли нет слов, любой честный эпизодик превращается в презренного статиста, не правда ли?) Господа авторы пошли на эти жертвы. Со своими деньгами, со своими возможностями они были твердо намерены, во-первых, сделать настоящий квест, а во-вторых, рассказать хорошую историю.
Квест, без сомнения, аутентичный. Зверский пиксель-хантинг. Бытовые задачки большой

сложности («приготовить обед в микроволновке» — проблема дня на три реального времени) и глобальные — чисто символической («саботировать процесс производства неопознанных летающих объектов на космической станции, занимающейся промыванием мозгов населению Земли», — один левый клик). Упрятанные в диалогах триггеры. Присущая только подлинным адвенчурам географическая игривость.
Ой! Я в Гринвич-Вилледж. Ой! Я в Пуэрто-Рико. Ой! Я в Бермудском треугольнике. Ой! Я на Аляске... Ну и что, что Пуэрто-Рико — это три локации, Бермудский треугольник — две, а Аляска — четыре? Зато сколько роликов с неспешно летящими дирижаблями! На наших глазах Питер Райт из игрового аксессуара (трудно сделать квест от третьего лица без героя. Но House of Tales это почти удалось) превращается в бывалого путешественника. В конце концов, он смотрел в гигантский телескоп в одном конце света, спрыгивал на заброшенную нефтяную платформу в другом, поднимался на орбиту, пересекал снежное поле, оставляя за собой длинную цепочку следов. Неспроста весь этот процесс называется adventure.
Ну и историю нам рассказали. И какую! У меня к вам огромная просьба: пожалуйста, дайте Moment of Silence набрать обороты. Это конспираси-квест, размышление на тему теории заговора. Может быть — лучший конспираси-квест со времен Under a Killing Moon. И, как и подобает всякому хорошему заговору, этот развивается постепенно. Зловещим переменам в обществе предшествуют мелкие бытовые неудобства. О глобальности происходящего догадываешься по небольшим, но характерным деталям.
Какая, по-вашему, может быть связь между замаскированным под арест похищением журналиста с говорящей фамилией Освальд, подозрительно идеальными чат-партнершами, возникающими на компьютерах местных Нео, молодыми людьми, обеспокоенными текущей политической ситуацией, государственной лотереей, все победители которой в обязательном порядке отправляются на орбитальную станцию, террористическим актом над Атлантикой, гонениями на луддитов и странным закодированным информационным потоком, который видят все, но никто не может расшифровать?
Что делать? Кто виноват? Правительство? Корпорации? Маленькие зеленые человечки?
Нам ничего не рассказывают прямо. Даже дневник Освальда — скорее комментарии к происходящему, а не его толкование. Авторы не становятся в позу, не кричат устами героя: «Параноидальная установка общества потребления неверна! Тотальный контроль не приводит ни к чему хорошему!» Они просто спрашивают: «Признаком чего, по-вашему, является подчеркнутое отсутствие контроля во всех его проявлениях? Только ли отсутствия контроля?»
Даже Питер Райт, трескуче благонадежный герой (копирайтер рекламных текстов. Трудится в фирме, занимающейся политическим маркетингом. Дальше ехать некуда), услышав такой вопросик, глубоко задумывается.
В MOS нашлось место злобной сатире. Так, промывательницами мозгов на орбитальной станции работают... долговязые девицы из Калифорнии! «Как ты сюда попала, милая? — Ой, ой, я конкурс выиграла! Все тесты прошла. 78 баллов набрала! — А другие, наверное, набрали еще меньше? — Нет, взяли только тех, кто набрал меньше всего очков! — А что за тесты? — Дурацкие какие-то.» Очаровательно. Саботируем на орбитальной станции летающего робота. Возвращаемся на Землю, а все гики в панике. «Падение НЛО в Неваде! Они атакуют! Спасайте родных и близких!»



Тюрьма, опять же. Квест Mystery of the Druids потряс публику сценами каннибализма. Moment of Silence действует на психику эксплицитными зубоврачебными эпизодами. Видели «Марафонца» с Дастином Хоффманом? Вот-вот. Раз тебе в коренной зуб вживили следящее устройство, избавляться от него придется очень кровавым, неприятным и весьма квестовым способом.

> Как подобает любому приличному конспираси-триллеру, главный секрет Moment of Silence упрятан в детскую игрушку. Когда же Люди в Черном научатся проверять внутренности Безобидных Плюшевых Мишек?!

Хрупкий умирающий квест — очень подходящий инструмент для того, чтобы рассказать нам, какая все-таки хрупкая вещь сам рассказ. О том, как просто фактам стать историей, а истории — мифом. И даже если это прямая цитата из «Властелина колец»... В Moment of Silence добавлен еще один этап: на довольно большом промежутке времени без поддержки носителей информации вероятность выживания мифа равна нулю.

игра 17

жанр **FPS**
платформа **PC (Windows 2K/XP). Игра также вышла на PlayStation 2 и Xbox**
разработка **Crystal Dynamics**
издание **Eidos**
издание в России **«Новый диск»**
дата релиза **Апрель 2005 г.**
минимально рекомендуемое железо **Pentium 3 1500, 256 Мбайт ОЗУ, Direct3D-совместимая видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ**

PROJECT: SNOWBLIND

АЛЕКСАНДР ВЕРШИНИН

Белая гвардия

Высоковольтный лейтенант. — Семья Deus Ex. — Внимание, тати! — Тра-та-та-шутер. — Стволы с сюрпризом. — Мелкий сверхчеловек. — Без извилин.

Велик и страшен был год 2065-й. Когда старший лейтенант миротворческих сил ООН вот этими самыми руками придушил тысячу вооруженных до зубов китайцев, а потом в одно лицо спас Гонконг, Токио, Париж и Нью-Йорк от тотального декаданса, никто в целом мире не повел и бровью. Солдата звали Натан Фрост, был он невзрачен и гадок, но в натруженных дланях его (и бычьей шее) многозначительно струились голубые нитки высоковольтных проводов. Наука классифицировала Фроста как киборга, хотя, по правде сказать, был он ожившим трупом и разложенцем. До своей безвременной кончины

Миротворцы ООН обожают своего наноаугментированного лейтенанта: ласково величают робокопом и доверяют разгребать самые трудные участки фронта.



Project: Snowblind (www.projectsnowblind.com) явно состоял в родстве с семейством action/RPG Deus Ex. И свидетельством тому не только дразнящая сетчатку графическая безликость оболочки вкупе с приверженностью идеалам нанотехнологий. Project: Snowblind (или PS на мандаринском диалекте) от основания возведен как классический проект о боге-из-машины — во всех обозримых смыслах.

Для затравки нарисуйте себе карты. Обычные бессмысленные лабиринты, нагромождения холлов пошире и узких соединительных каналов между ними, засоренные безликим и безымянным мусором. Для оправдания недееспособности графического мотора игра снабжена историей и сеттингом, начисто исключающими бескрайние волжские просторы и часовые прогулки от края до края. Характерная деталь: от полуролевого детища Уоррена Спектора PS досталась чуть осложненная многочисленными боковыми ходами, тайными проплывами и ожиревшими вентиляционными шахтами уровневая система. Специально для татей. Впрочем, корректно потакать воровским наклонностям героической натуры оказалась неспособна даже Deus Ex — так стоит ли ожидать чуда от ее экшен-производной?

Eidos получила Project: Snowblind в два движения. Первым избавилась от м-ра Спектора, вторым аккуратно сепарировала сюжет, диалоги, институт геройских характеристик и многоходовую схему решения каждого уровня от собственно тра-та-та-шутера. Последний нежно взлелеяла, тогда как насильственно удаленные части повелела скормить хрю-хрю-хрю-свиньям. Атавистичные Deus Ex-хвостики в духе изящно взламываемых охранных систем или постепенно обретаемых аугментаций немного мучают нас пустыми надеждами на старте, но вскоре оставляют на растерзание чудовищу, что требует смерти для каждой красной галки на экране карманного радара. Мы повинуемся.

Если вам по какой-то немыслимой причине придется хвалить PS, смело делайте ставку на вооружение гвардейского лейтенанта Фроста. В начале назидательного спича следует упомянуть впечатляющее богатство арсенала: здесь найдется громко стреляющий пистолет с глушителем, автомат со звуком пулемета, похожий на электровантуз гранатомет, сконструированный из автомобильного глушителя шотган, пуляющий небесно-голубой блажью вибромассажер, беззубая снайперская винтовка со стволом от «Валентино», скорострельный гвоздемет имени System Shock и другие сверхъестественно обыденные орудия труда. Когда слушатели наконец начнут сладко храпеть, верните их к действительности благой вестью. У каждого милитаристского инструмента существует альтернативный режим стрельбы с сюрпризом! Кто ожидал, что тихогромкий пистолет вдруг начнет отхаркивать миниатюрные ракеты? А гвоздемет обладает способностью травить китайцев волшебными электрическими феями?

Список воспитательных приспособлений тянется за горизонт. Мобильные энергетические щиты, метательные пауки-роботы, гранаты в ассортименте, пневматически отстреливаемый крошка-хакер и обязательный (в силу продаж Half-Life 2) гравитационный манипулятор... Осмысленно использовать все это безобразие может только псих в квадрате и человек, который уже вложил в неугомонную армию Гонконга все патроны для автомата, а подобрать с трупов новые еще не сподобился. Основная функция лейтенантского арсенала — греть хозяйскую душу фактом присутствия. Заверяем, с этим он справляется превосходно.

Незаурядность обладателя коллекции футуристического оружия подчеркивается мелкими сверхчеловеческими способностями. Положив под язык большую голубую таблетку, «налейтенам» обретает силы взглянуть прямо сквозь стену, на секунду испариться, покрыть себя непроницаемым силовым экраном и даже метать молнии в дружеском шарже на императора Палпатина. Но самое главное — bullet time. Рапид, гиперметаболизм, быстробеглость, замедление времени, матрично-макспейновая благодать. Рекомендуется к употреблению в сочетании с шотганом и лаконичными выстрелами в упор: лейтенант скоренько пробегает наполненный служивыми китайцами коридор и оборачивается, чтобы полюбоваться медленно поднимающимися и опускающимися по красивым параболам тушками. Вся суть скромного шутера Project: Snowblind как раз в сглатывании медикамента и последующем воинственном танце вокруг недогоняющих жителей юго-восточного региона Азии.

Продюсеры Eidos штудировали видеонаработки братьев Вачовски не раз и не два, но зуб Crystal Dynamics, компании, где трудились великие созидатели Star Control II Фред Форд и Пол Рейх-третий, увы, давно неймет. По идее, все вооруженные конфликты в игре должны сопровождаться тяжелыми потерями в стане штукатурки и других отделочных материалов. На деле стрелковое оружие шаловливо ковыряет мелкие оспины в скромных текстурах — оные зарастают древним волшебным способом в течение следующих тридцати секунд, а вместо всамделишно разрушаемых колонн, коими изобилует местная архитектура, очень прыткого Натана кормят тоннами бутафорской грязи, чтобы затем отвлечь и увести прочь каким-нибудь шутовским скриптом. Идеально ровный, без извилин, геймплей не балует, не утомляет и практически не дышит. Шаги белого лейтенант-ксенофоба четко отмеряются пунктами спасения игры — системы, навязанной ПК-братству заразой мультиплатформенности, системы, подменяющей действительно изобретательный геймплей лихорадочным стремлением выжить, во что бы то ни стало продержаться до следующего чекпойнта.



Brothers in Arms, Driv3r, Project: Snowblind... Кто следующий? Подходите ближе, бандерлоги.

игра 18

жанр **Идеальный морской симулятор**
платформа **PC (Windows 2K/XP)**
продюсер **Флорин Бойтор (Florin Boitor)** | игродизайн **Тиберий Астианакс Лазар (Tiberius Astianax Lazar)**
звук **Михай Чеоргиу (Mihai Cheorghiu)** | арт-директор **Овидиу Кроитору (Ovidiu Croitoru)**
ведущий программист **Дан Полоджи (Dan Pologea)** | консультант **Юрген Остен (Jurgen Oesten)**
разработка **Ubisoft Romania**
издание **Ubisoft** | издание в россии **«1С»**
дата релиза **8 апреля 2005 г.**
рекомендуемое железо **Pentium III 1400, 512 Мбайт ОЗУ, Direct3D-совместимая видеокарта с 64 Мбайт ОЗУ, DirectX 9.0c, 2 Гбайт на жестком диске**

SILENT HUNTER III



АШОТ АХВЕРДЯН

Das Boot

В субмарине все должно быть прекрасно. — Все связано. Двуглазый циклоп. — Принц тоннажа. — Два в десятой. — Мы не одни. Карты на стол.

Хорошо, что фотогеничная игра может быть при этом серьезной, умной, глубокой и (полтора десятка прочих почетных званий). Внешний вид Silent Hunter III (далее SH3, www.silent-hunteriii.com) — настоящий пир горой, здесь красиво все: ваша лодка внутри и снаружи, изумительные закаты и восходы, поэтичная игра бликов на море в штиль, очаровывающие суровой грацией многометровые волны, захлестывающие лодку по самые кончики антенн, изящные корабли любой национальной принадлежности, роскошная в своей подробности обстановка портов, с их доками, кранами, волнорезами и маяками (причем вид каждого порта строго индивидуален), бездонное небо, усыпанное звездами...

> К концу войны из более чем тысячи подлодок на ходу осталось ТРИ. Вам тоже придется несладко...

Хорошо, что час восходов-закатов соответствует времени года и широте. Зимой у Полярного круга светило неохотно высовывается из-за горизонта, уныло окидывает взглядом ледяную воду и тут же спешит обратно, — не так-то легко понять, когда восход переходит в закат. Луна движется правильно и фазы свои соблюдает неукоснительно. Да и вообще по звездному небу вполне можно ориентироваться: «ковш», Полярная... можете проверить работу компаса.



Хорошо, что подлодка отныне это не абстрактный набор экранов, соединенный в единое целое только нашим воображением. В SH3 субмарина является полноценной локацией, если пользоваться квестовой терминологией. Постояв на мостике и поглазев на окрестности, вы можете кликнуть в люк, в рубку, потом на центральный пост, оттуда отправиться в корму или носовую часть, похлопать по плечам офицеров и унтеров, а затем бухнуться лицом в капитанскую подушку и включить ускорение времени. При этом правая мышеклавиша позволяет вам, командир, занять место любого из ваших офицеров. Из глаз которых не только удобнее смотреть на показания приборов, но и попросту управлять кораблем: дернуть за ручку машинного телеграфа, воспользоваться эхолотом, установить параметры хода торпеды, открыть торпедные аппараты, произвести, наконец, пуск. «Обернувшись» навигатором, вы наклоняетесь над картой, находящейся ровно в том состоянии, в каком вы оставили ее при последнем посещении 2D-интерфейса; причем она, сохранив все ваши пометки, еще и обновляется, то есть передвигается маркер, обозначающий подлодку, меняются цифры расстояния до пункта маршрута и ожидаемый интервал прибытия...

Хорошо, что в игре два перископа — для наблюдения и атаки. У первого пошире обзор, поэтому при потенциальной опасности с воздуха (а во второй половине войны это по сути каждое всплытие) он используется для осмотра неба и окрестностей. Второй компактнее, с меньшим углом обзора, но большим увеличением, посему станет вашим основным рабочим местом в моменты атак из подводного положения. Хотите поговорить об этом?

Для того чтобы компьютер принял нужное решение, вам придется лично определить парамет-

ры хода цели. То есть сначала «захватить» ее, — речь, понятно, не о какой-нибудь лазерной подсветке, а о том, что перископ будет держать цель точно по вертикальной оси. Затем идентифицировать корабль — для чего имеется куча документации, отсортированной по странам (и отдельный мануал, посвященный гражданским судам); результат заносится в блокнот. Далее определяем дистанцию до цели по угловому расстоянию между ватерлинией и самой высокой точкой мачты, что в условиях штормового моря бывает весьма затруднительно, ибо жутчайшая качка и перископ заливает водой (а на паузе игра никаких команд не принимает, что очень правильно!). После чего должно определить курс лодки по отношению к цели, что требует блистательного глазомера. Да, в итоге скорость будущей жертвы определяется автоматом, но на основании внесенных вами данных.

Вообще же, с торпедной стрельбой, делом, мягко говоря, не самым простым, поначалу лучше познакомиться в «академии»; впрочем, в релизе, даже в режиме максимальной реалистичности, можно поручить атаку вахтенному офицеру, который, будучи в удобной позиции, с разумного расстояния не промахивается вовсе. Но в патче 1.2 эту возможность убрали, ибо настоящие военморы все делают сами.

(Разумеется, все вышесказанное касается только любителей реализма. Тем же, кому угодно попроще, достаточно навести перископ на цель и...)

Из-за невысокой максимальной скорости лодки в погруженном состоянии бывает сложно (а иногда и вовсе невозможно) занять хорошую позицию для атаки; зато ночью противника можно бить из надводного положения — скудное лунное освещение неплохо скрадывает торчащую из воды рубку, а если небо к тому же затянуто тучами, можно попробовать дать залп чуть ли не с пятисот метров.

Столь суровая реализация ночных/дневных атак моментально приучает к настоящим маневрам: долгая, иногда по нескольку суток, охота на конвои, ночное преодоление заслонов, обнаружение, уход от преследующего эскорта, возвращение, еще одна погоня, томительное ожидание светового дня, прорыв, мгновенное принятие решения: атаковать ли обычную цель или попробовать произвести новый заход, чтобы уговорить вон то лакомое судно...

Напоровшись на торпеду, вражеский корабль отдается на заклание модели повреждений. Дальше может случиться все что угодно: жертва может не справиться с течью, набрать воды, опрокинуться на борт и... Если взрыв случился под килем (привет магнитному взрывателю), судно способно переломиться. Может вспыхнуть пожар, который приведет к взрыву. А бывает, что команда справляется с ситуацией — и поврежденный танкер продолжает ход.

Но торпеда может не сработать — тихонько ткнуться носом в борт и с чувством выполненного долга отправиться на дно отдыхать; взрывателю может не понравиться слишком малый угол касания; судно может подняться на гребне волны, и торпеда пройдет под днищем; взрыватель может сработать слишком поздно, подняв водяной столб где-то в стороне; взрыватель может сработать слишком рано, устроив сюрприз на полпути к цели...



Когда вражеский корабль понимает, что пахнет жареным, он начинает столь активно маневрировать, что чувствуется, как воздух наполняется его страхом. Поразить торпедой постоянно лавирующую цель практически невозможно, разве что веерным залпом. В упор стрелять нельзя — на дистанции менее 300 м взрыватель не срабатывает.

По радио мы не слышим истошного SSS, сигнала «атакован подлодкой», но в эфир он идет. Конечно, в открытом море, вне «зоны ответственности» противолодочной авиации, шанс, что поблизости окажется эсминец, который устремится на помощь вашему подранку, невелик. Однако в густонаселенных областях на подобный зов со всех сторон примчатся охотники, а это сущие звери, которые будут утюжить дно глубинными бомбами едва ли не до второго пришествия. Просто на всякий случай. Не подставляйтесь!

Сначала игра вызывает какое-то мгновенное бессовестное привыкание, а потом непреодолимую тягу рассказывать истории из своих походов. А историй этих обычно вагон вот с такой тележкой...

Здесь надо заметить, что своей непредсказуемостью баланс стычек с противником напоминает реальную жизнь: вы можете пережить десяток атак без единой царапины, без проблем избегая обнаружения, ускользая из-под самого носа и безгранично веря в свое везение, а потом в одночасье погибнуть под первой же бомбой.

Несмотря на то что в SH3 есть режим одиночных миссий, в основном дающих поучаствовать в различных исторических событиях, тон игре задает, конечно, кампания. Первоначально она мыслилась авторами как «полудинамическая ветвящаяся», но все эти полумеры, как неоднократно доказывала практика, ни к чему хорошему не приводят. К счастью, ответственные лица услышали недовольный ропот игромасс, и игра обрела настоящую динамическую кампанию, хотя для этого пришлось пожертвовать первоначальной датой релиза.



Целью любого похода является конкретный квадрат, где нам предстоит провести патрулирование (всего 24 часа, дальше мы предоставлены сами себе). Однако плыть можно куда глядят глаза перископа — в нашем распоряжении весь земной куб, хватило бы топлива. К слову, карта SH3-мира куда подробнее Dangerous Waters-творения, хотя без приближений все равно не обойтись (их жертвой, например, пал тот крохотный пролив, через который Гюнтер Прин совершил свою легендарную вылазку в Скапа-Флоу). Морской трафик моделируется по всему миру, поэтому вместо скучного Северного моря можно отправиться, скажем, в белоштанную Бразилию, где тоже есть чем поживиться.

Кампания проходит в реальном времени, становясь на паузу только на базе. С течением времени меняется... едва ли не все: появляются новые модификации лодок, возникают разнообразные технические новшества: «модные» торпеды с акустическим наведением; свеженькие, только из КБ, зенитные установки; «бискайский крест», предупреждающий об облучении радаром (а потом у противника заводится новый радар, на который «крест» уже не реагирует); к 41-му на вражеских транспортах «нарождаются» пушки, а потому артиллерийским огнем их уже не встретишь; с каждым годом усиливается роль вражеской противолодочной авиации, и к концу войны уже носа из воды не высунешь...

Чтобы не убивать реальные дни-недели-месяцы, в игру встроено ускорение времени. Но максимальное «x1024» это не так много, как кажется. Судите сами: отправляясь в дальний поход, нужно идти медленно — иначе не хватит топлива; а это заведомые месяцы. Между тем игровой месяц в «x1024» равен примерно 50 минутам. Причем с максимальным ускорением процессор зачастую не справляется, существенно притормаживает... К сожалению, выход из ускоренного в нормальный режим недоработан, поэтому в опасных районах лучше ограничиться позициями «x64» или «x128». Почему? Объясняю: между моментом, когда вахта заметит противника, и той секундой, когда игровой таймер вернется в нормальный режим, проходит весьма существенное время. А если случится авианалет? Тогда не исключено, что вы появитесь на мостике ровно в тот «счастливый» момент, когда самолет уже сбросил бомбы. Бывает, что игра вовсе не успевает отреагировать: секунду назад вы патрулировали с максимальным ускорением — и тут же на экран выдается сообщение о гибели подлодки со всем честным экипажем.

Кстати, о людях. Лодка укомплектована точно под горлышко: матросы, унтера, офицеры. У каждого собственное имя, личная статистика: мораль, выносливость, опыт (растущий по мере ваших совместных походов). Офицеры и унтера специализируются в разных областях: ремонт, медицина, радио, акустика и пр. Лодка разбита на отсеки: торпедный, машинное отделение, радиорубка и т.д.; эффективность их работы зависит от того, сколько людей и какой квалификации в данный момент несут там службу. Пример: если посадить за гидрофон простого матроса, он услышит вражеский эсминец не раньше, чем тот начнет грызть пятки лодки. Настоящий же спец уверенно определяет даже такой контакт, который мы, надев его наушники, не сможем толком отделить от фоновых шумов... Заступив на вахту, подчиненные устают, постепенно справляясь с обязанностями все хуже и хуже, — стало быть, думаем об отдыхе. Мало того, команда может пойти вразнос, если командир творит очевидные глупости (к примеру, наотрез отказывается погружаться при атаках с воздуха). Люди видят трупы товарищей, постепенно теряя веру в капитана. Страшное дело! Зато, вернувшись из похода, мы вольны по своему усмотрению раздавать экипажу награды и звания (насколько позволяет лимит), что положительно влияет на работоспособность военморов, а ведь это единственный ресурс (кроме топлива), расходуемый нашей лодкой...

Ужель все идеально? Вот почти исчерпывающий реестр SH3-минусов: нет других лодок, а значит, не может быть массакров, устраиваемых «волчьими стаями»; нет дозаправки и пополнения припасов, что сильно ограничивает возможности дальнего патрулирования; слишком незначительны повреждения при столкновении с кораблями; и очень уж легко даются всевозможные «мечи» и «дубовые листья». Пожалуй, все. Остальное либо придирки, либо пожелания.

игра 19

жанр Action/adventure
платформа Xbox
креативный директор, сценарист Лорни Лэннинг (Lorne Lanning)
ведущий программист Чарльз Блум (Charles Bloom) | ведущий гейм-дизайнер Эрик Ио (Erik Yeo)
звукорежиссер/композитор Майкл Бросс (Michael Bross)
ведущий художник Райан Эллис (Ryan Ellis)
разработка Oddworld Inhabitants
издание Electronic Arts
дата релиза 26 января 2005 г.

ODDWORLD: STRANGER'S WRATH

Олег Хажинский

В мире животных

Его борьба. — Засасывая неподвижных. — Куриные мозги — это не всегда плохо. — Вино из одуванчиков. — Зверь внутри. — Верещагин, уходи с баркаса! — Недетский час.

Еще один враг за углом, неожиданно выпрыгнул, засосал в пылесос, огляделся — чисто. Справа группа бандитов, завалил верещащими сусликами, надавал по сусалам, пусть полежат, засосал живыми. Кинул в мешок несколько колючек, про запас. Тихо. Забрался по веревке, еще выше, снова в драку, там, за перевалом, заброшенная ферма — логово грязнорукого Флойда. Ныкался за ржавыми трейлерами, пробирался правым флангом, снял охранника заряженной до синего марева мухой, засосал, хорошо, курим. Снял второго с левого фланга. Теперь главный. Зарядил паучков. Руки дрожат. Флойд орет, мается страшно, стреляет тяжелым, давит мощно. Со второго раза запеленал в кокон, подбегаю, путаюсь в управлении, X, X, X, засасываю, успел.

Предыдущие герои Oddworld были жертвами, этот — охотник и жертва одновременно. Страшное чудовище пожирает Странника изнутри, заставляя его убивать, убивать, убивать... вашими руками.



Шесть сотен долларов в старой лавке отдал за бинокль. Хозяин, старая курица, уговорил на холщовую сумку для амуниции. Дальними тропами бродил, запасаясь зверьем перед вылазкой. Каждой твари по паре, кто, зачем — некогда разбираться! Западные ворота, элеватор, старая водонапорная башня. Баловался с биноклем, наводя на резкость жернова горных пиков на горизонте. Ловил в объектив непоседливых одуванов. Слушал бандитские терки за высокими стенами. Двое слева, убил руками, засосал мертвыми, жалко потерянных денег. Зарядил в арбалет паучка и верещагина. Суслик выманивает, паучок в кокон, один готов. Суслик, паучок, готов — удобно, но непрактично. Пришлось вернуться в леса, снова охота, снова синей мухой глушить непуганую малышню. Суслик в ложе черного дерева корчит рожи, хлопает глазищами, скребется, пищит — не готов, скотина, к запуску. Нашел тяжелых — сопят, злые, прямым попаданием кладут намертво. Looten Duke на крыше водонапорной, под охраной двоих с ракетницами. Артподготовка, твою мать, носа не покажешь, сразу валят. Исхитрился заманить на стену, обрушил пол, размолол в вентиляторе. Засосать не удалось. Как теперь докажешь?

Если долго держать, вдруг сгибает пополам, руки превращаются в ноги, арбалет за поясом — и рысью по улицам, только успевай уворачиваться от стен. Кто такой? Нет имени. Странник. Курица на пути валится с ног, квохчет, бежит кляузничать. В городе переполох: орут коллективно, за глаза говорят неприятное, в глаза не смотрят, ставни на засов, прячутся. Говорил с Профессором, очкастой курятиной, указал место для охоты у развалин дворца, нашел самонаводящихся пчел и вонючек. Пробирался окольными тропами, укрываясь в высокой траве. По головам белых башен, как в детстве, миллиметр за милли-

метром, и нельзя ошибиться: прыжок, еще прыжок, как в одиссее про Эйба, только теперь все вокруг, и не обязательно смотреть со стороны. И так без конца.
Oddworld, другая планета, город за городом, странные места, удивительные встречи. Опасные громкоговорящие гады, Странник в пончо, широкополой шляпе, щурится что твой Клинт. Арбалет — самурайский меч, путь воина, кодекс чести. Мало слов — много дела. Все прочие были жертвами, в том числе жестоких генетических экспериментов, милые, забавные существа. Этот — тайна, откуда пришел, куда идет?.. Странник. Неприятный, плюется табаком, взгляд тяжелый, вместо лица морда. Потом узнаем — умирает раздираемый изнутри монстром пострашнее кугелевского Фирса. Хладнокровный убийца, охотник за головами... зарабатывает деньги на операцию? Настоящий хищник: сила льва, грация арабского скакуна, долгие лапы гориллы.
Oddworld Inhabitants (www.oddworld.com), FX-кудесники, удивившие честной народ свежим прочтением старошкольного платформера Prince of Persia, окончательно скрылись за черной лакированной поверхностью Xbox-тессеракта. Игра Stranger's Wrath с треском отменена на PC и PS2. Доживающая последние месяцы консоль стала единственным пропуском во вселенную Oddworld, и уже подписан контракт, по которому три следующие Oddworld-игры выйдут только на X-приставке нового поколения. Стоит ли нам, собирая по карманам демисезонных пальто последние пятидесятидолларовые купюры, бежать к локальным пиратам за черно-зеленым ящиком ради одной только этой? Да, если вы фанатичный Oddworld-коллекционер.
Stranger's Wrath сработан безупречно. Всего дважды Microsoft-приставка удивляла неожиданной картинкой: впервые это случилось во время романтических отношений с Fable. Во второй раз — только что. Невозможно понять, какие внутренние резервы, какой гений level-дизайна заставил древнюю видеокарту и офисный процессор показывать Oddworld-вселенную в таком блеске. Слой за слоем авторы заматывают нас в кокон иллюзий. Сначала период скептического привыкания, попытка в очередной раз справиться с нечеловеческим расположением выступающих органов управления Xbox-бублика. Потом борьба с новым телом, телом Странника, сильным, быстрым, гибким. Чуть позже — бултыхание в яме тактических возможностей хитроумного арбалета, стреляющего живыми стрелами. После, где-то в районе второго посещения городской лавки, а точнее — на выходе из нее, когда предзакатное неместное солнце начертит косые лучи в пыльном воздухе, мы вдруг поймем: да, атмосфера пригодна для дыхания. Скафандры долой, остаемся!
Поклонники серии смотрят на Stranger's Wrath с недоверием — шутер от первого лица, совсем не похоже на платформенные похождения Эйба. Между тем игра помнит свои двухмерные корни.





Никогда раньше переключение видов (первое л. — третье л.) не было столь тривиальным... и столь необходимым. Только что мы с болтающимся у груди арбалетом запускали сопящих зверюшек в свору противников, активно двигались боком, вжимаясь в стены, использовали чудесный бинокль, подслушивая разговоры бандитов, и после школы Halo 2 чувствовали себя вполне в своей тарелке. Но вот уже вокруг Странника сгущаются тучи, обзор стремительно сужается, враг обступает со всех сторон — и совершенно непонятно,

когда именно нужно прыгать с этой веревки на тот обрыв! Именно тут на помощь приходит пейзаж от третьего лица, в котором для приставки очень примитивный мордобой, гонки по саванне на самом себе и платформенная эквилибристика, жалкое подобие недавних приключений несчастного Принца...

Выпустив две игры для PC и PlayStation, Oddworld Inhabitants ушла под крыло Microsoft. Надолго, почти навсегда — следующие три проекта выйдут только на Xbox, и с этим ничего нельзя поделать...

Окружающие пространства проплывают за окном поезда неторопливой чередой. Странник путешествует по Дикому Западу какой-то другой планеты, от города к городу, избавляя обывателей от бандитов, зарабатывая деньги и собирая в холщовый мешок животных для... своего арбалета. Это оружие, единственное в игре, — центр всего, точка дан-тянь, вокруг него проложены орбиты геймплея. Арбалет — одновременно кольт 45-го калибра и самурайская катана. С его потертого ложа на игрока, как правило, смотрят четыре пары глаз. В первое время совершенно не ясно, как можно использовать умильных меховых зверюшек в качестве боеприпасов. Со временем на смену жалости приходит привычка. Боеприпасов более десяти видов, применять одновременно можно только два, и перед каждой схваткой игроку приходится решать несложную, но увлекательную задачку: кого и вместе с кем? Очень часто тактика боя зависит от того, какие именно твари копошатся в мешке. Пауки укутывают жертву в паутину, визжащие суслики выманивают противника из укрытия, электрические мухи больно жалят, есть еще вонючки массового поражения, самонаводящиеся пчелы, ежи-ловушки, выжирающие изнутри, мрачные вестники неминуемого летального исхода, и прочие гады. Боеприпасы ведут себя в ложе арбалета неспокойно: сучат конечностями, переговариваются на тарабарском языке, пытаются удрать. Пополнять зверозапас приходится охотой, и вовсе необязательно, что нужные вам создания окажутся рядом с «малиной» очередного wanted-преступника. К счастью, в поселениях есть магазины и мастерские, где...



Патентованная система A.L.I.V.E. (Aware Lifeforms In Virtual Entertainment) все еще жива, даже на Xbox. Местные куровидные жители вполне реалистично реагируют на поведение Странника и вовсе не прочь поговорить «за сюжет». Жаль, что знаменитая функция Gamespeak, с помощью которой мы могли управлять окружающими персонажами, отмерла за ненадобностью. Наши герои сами решают, о чем чесать клювом и что делать.

Игре совершенно все равно, какой быть: вы можете пройти один и тот же уровень за пять минут, бешеным ураганом сметая все на своем пути, или за час, прячась в траве и считая каждую потраченную зверюшку. Независимо от траектории движения к цели итог будет одинаков: встречи с Боссом не миновать. Этот момент каждый раз готовится с особенным тщанием — даже пройдя игру до конца, вы будете помнить финал любого из полутора десятков эпизодов. Непременный ролик, до последней мелочи продуманный интерьер ристалища, будь то заброшенный завод или подземная шахта, и ни одного повтора! Сверхзадача — взять гада живым — под силу, вероятно, только детям. Но вряд ли дети повесят портрет Странника над кроватью...

Сумеречный обитатель воображения Лорни Лэннинга оживает на экране недоумевающего телевизора — и это уже не забавный персонаж, взывающий к нашей жалости. Жертва превратилась в охотника и больше никогда не опустится на колени. Странный мир эволюционирует. Интересно, каким будет следующий герой Oddworld Inhabitants?

ПЯТАЯ КОЛОНКА

николай третьяков



Хорошая альтернатива

В зачитанном вами до дыр прошлом .EXE-номере некто Илья Стремовский убедительно показывает, что «кудеперское» нытье по шаблону «ну вот, опять игра про Вторую мировую» неконструктивно: востребованные играми сеттинги укоренены в сознании воздействием мировой культуры. Неужели нет обходного пути, чтобы игрок испытывал ощущение новизны, а разработчики не шли на Риск Нового Сеттинга?

СТАТЬ СЛАЙДЕРАМИ

А вот и есть! Некто И. Стремовский, лично (возможно, скоропалительно), предлагает решение для разработчиков: взять успешный сеттинг и поменять в нем одну деталь; не опрокинуть, но совратить (хотя это уже некто Ж. Бодрийяр). Можно поменять победившую во Второй мировой сторону. Зачем? Во-первых, у игрока появляется дополнительный стимул бить фрицев. Во-вторых, можно показать, что есть нацизм в завершенной форме, а то Гитлер уже стал персонажем скетчей. В-третьих, разработчикам не нужно будет думать, как притянуть в свою игру T-VI Tiger и 192-тонный Maus, — ведь можно задействовать не реализованные в металле T-VII Lowe и 1000-тонный Ratte («крыса»; немецко-фашистский юмор!) с орудийной башней от линкора. Реактивные истребители на палубе Graf Zeppelin — само собой.

RTS- и action-игроки переполнены информацией о Второй мировой, знают наизусть оружие, боевую технику и полководцев. Про разработчиков и говорить нечего; именно от такой избыточной осведомленности альтернативной историей занимаются дипломированные и остепененные историки. Любимая тема для спекуляций — Вторая мировая, альтернативный исход которой впереди всех и в соответствующем субжанре НФ-литературы, согласно учетчикам с www.uchronia.net. Казалось, что критическую массу для прорыва в «серьезные» альтернативные реальности накопил сеттинг имени Второй мировой, но первым всеми галочками отметился «Карибский кризис», где присутствует даже точка расхождения (divergence point) — локализованное во времени и в пространстве событие, в реальной истории имевшее вероятностный исход. У командира расчета действительно могли не выдержать нервы и он мог отдать команду сбить «У-2» им. тов. Боно. Название игры, кстати, фиксирует привязку к реальной истории. И никаких сомнительных манипуляций с

ОБ авторе

НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ
Придерживается взглядов, согласно которым любое действие имеет вероятностные результаты и порождает бесчисленные альтернативные реальности. Логичность вывода из данной посылки («не умножай континуумы!») оспаривается современниками Н.Н. Третьякова, опирающимися на доказательную базу в виде непосредственного опыта дефенестрации Обломовых.

«Пошел козел в кооператив купить себе альтернатив» (устное детское творчество)

машиной времени, никаких путешествий в прошедшее сослагательное и прочее будущее-в-прошедшем, которые в старых играх на тему приключаются через раз: как в средней руки польском шутере Mortyr (Mirage, 1999), так и в квесте Kronolog: The Nazi Paradox (Merit, 1993) результат достигается с помощью тотального изглаживания нацистов. Resetzt!

Хотя в НФ-«альтернативке» тема иного исхода Второй мировой — самая популярная, а злые русские борются за место в первой пятерке, в КИ оные берут реванш. Американцы любят представлять свою родину под мозолистой красной пяткой; Castleworks переработала Kronolog в Red Hell (Cyberdreams, 1994), рассчитывая сыграть именно на этой слабости. Не вышло, потому что нужно было исправить управление, зато получилось несколько веселее: поклонники гранджа в мире игры преследуются комитетом комсомола. Еще веселее, что у человека, видевшего только одну из игр-близнецов, при знакомстве с другой может возникнуть fey-состояние: «Я помню туалет Конгресса, где герой читает послания подпольщиков, но в игре же были коммунисты, а не нацисты! Что-то произошло с миром!»

СЮЖЕТЫ

Американский мазохизм подтверждает то, что единственный мегахит среди «альтернативных» КИ — Command & Conquer: Red Alert, части первая (Virgin, 1996) и вторая (EA, 2000) («Вот от чего Гитлер спас Америку, дети!»). Увы, научностью здесь не пахнет: эйнштейнова машина времени, символично изглаживающая Вторую мировую, летающие блюдца и боевые кальмары, с которыми советский народ в нашей временной линии подружился в голодные восьмидесятые. Даже шутер с некоторыми тактическими элементами Freedom Fighters (EA, 2003) про кровавые похождения слесаря-сопротивленца и его банды в увешанном неоновой агиткой Нью-Йорке — и тот не такой трэшевый.

В отличие от evil Ruskies, популярная в печатной фантастике тема альтернативного исхода Гражданской войны 1861-1865 гг. у разработчиков КИ не в фаворе. Играя в Sid Meier's Gettysburg! (EA, 1997), любители серых мундиров и расовой дискриминации по другой ветке истории далеко не уедут и не увидят, как двое невольников выносят из L.E.M.'а Армстронга с конфедератским флагом, который можно потоптать в седьмом «Ларри». Что же до любимой отечественными ревизионистами Гражданской войны 1918-1921 гг. ...Желающие, ау! Страшно хочется посмотреть на просвещенную Россию, стоящую во главе цивилизованного мира. А то в мире шутера Iron Storm (DreamCatcher, 2002) Первая мировая затягивается на сорок лет — по вине опять-таки руссо-монголов.

Сов-рус-тема — единственное исключение из закономерности: посредственную игру «альтернативный» сеттинг топит, хорошую поднимает еще выше. Аркадный уклон военно-морского симулятора Enigma: Rising Tide (DreamCatcher, 2003) невыгодно сочетается с неубедительным миром, где воюют победившие в 1918-м благодаря неограниченной подводной войне (несерьезно) великогерманцы, американцы и изгнанный из Европы британский флот в союзе с японцами. Crimson Skies (Microsoft, 2000), авиасим с правильным аркадным tilt'ом, набирает дополнительные очки из-за того, что его мир прямо-таки создан для полета и присутствует в игре не только в качестве убористого текста или моделей боевой техники, но и дающих т.н. «живое соприкосновение» фотографий. Играет роль и «подложка» мира Crimson Skies — не одноименная настольная игра, конечно, и не блокбаггер Sky Captain and the World of Tomorrow



вверху Ранняя точка расхождения может означать сильные отличия альтернативной истории от актуальной — в том числе наличие у Homo Sapiens одного или более хоботов.

(реж. Керри Конран, 2004), а вся традиция изображения ненаступившего будущего, коренящаяся в Metropolis (реж. Фриц Ланг, 1927).

Альтернативные истории бывают утопиями, которые воодушевляют, дистопиями (какотопиями), которые вызывают чувство облегчения, и динотопиями, когда динозавры выживают и сосуществуют с людьми. КИ-динотопия — адвенчура Lost Eden (Virgin, 1995), где люди дружат с говорящими гадрозаврами против говорящих злое тираннозавров, не забывающих и об альтернативном предназначении пасти. Что ж, все дети любят динозавров, и сюжет о дружбе ребенка и завропода в воспитательном смысле продуктивнее, чем истребление, гм, лавкрафтовских биороботов.

Мир ролевой игры Space 1889 (MicroProse, 1990) тоже сказочный, только киплинговско-конандойловской направленности: Томас Эдисон создает теорию мирового эфира, и паровые корабли со сгенерированной игроком партией леди и джентльменов на борту отправляются на населенный почти берроузовскими персонажами Марс и кишащую рептилиями Венеру. Между литературной почвой и КИ — РПГ типа «ручка & бумажка»; на чужежанровую Crimson Skies игра похожа не только сложносоставной структурой сеттинга, но и лестными отзывами игроков.

АХ, ЕСЛИ БЫ...

«Альтернативные» КИ схожи тем, что не имеют в своей основе литературных произведений. Дело здесь не только в том, что такие игры и раньше появлялись из-за переполнения сеттингов и стремления разработчиков снабдить свое творение (еще) одной отличительной чертой. Книжные альтернативные истории по разным причинам было бы тяжело трансформировать в КИ. Вот хотя бы те, в которых Вторая мировая — другая... Союзничать с наци против расово чуждых рептилий из открытого космоса, как у Тёртлдава в сериях Worldwar и Colonization? Это, знаете ли, чересчур. Квест по мотивам «Фатерланда» Роберта Харриса, где бывший Das-Boot-капитан долго ищет свидетельства очевидного — Холокоста? Вышло бы очень затянуто... «Человек в высоком замке» Ф.К. Дика — великая книга, но прозрение истины с помощью предмета американского народного искусства было бы очень тяжело передать. Вдобавок значительная часть литературных альтернативных историй — анекдоты, невозможные в КИ-формате. (Иногда вся соль в названии, как в рассказе Jane's Fighting Ships Эстер Фриснер, где Джейн Остен становится флотоводицей.)

Но примеры Crimson Skies и Space 1889 показывают, что при создании оригинального мира для игры можно опираться и на настольные игры. Да, там настольные прототипы зиждились на глыбах коллективных представлений, но ведь и G.U.R.P.S.-сеттинги серии Infinite Worlds тоже имеют прочную основу — литературные альтернативные истории. Могла бы выйти замечательная CRPG, или даже серия, при условии, что на готовые правила придут профессионалы. Каждая альтернативная Земля от Steve Jackson Games интересна сама по себе, будь то колонизирующий другие планеты Всемирный Халифат или злодейский Пятый рейх, но еще предусмотрена возможность сообщения между ними! Купил бы кто лицензию.

Возможно, все запасы интереса игроков к альтернативной истории расходуются на стратегии глобального размаха. В скрытой форме альтернативную историю содержат в себе и все Civilization (дотянувшие до орбитальных полетов египтяне и ацтеки фигурируют в половине НФ-«альтернативок»), и все стратегии от Paradox, и старичок Panzer General (SSI, 1994). People's General (1998) позиционировалась SSI как альтернативная история, но Третья мировая, где Китай играет роль Германии образца 1939-го, а Россия — Франции 1940-го, — история вполне возможная...

ИГРОВОЕ ЖЕЛЕЗО *приложение*

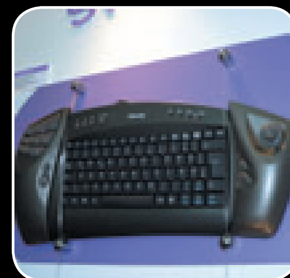
Cebit 2005

Firmenvorträge/Corporate Lectures @ Convention Center











первый (здесь и далее слева направо) Ультра-high-end по версии компании ASUSTeK: двухпроцессорная карта на GeForce 6800 Ultra, лишенная по нашей просьбе охлаждающих доспехов.
второй Ноутбук на свежеиспеченном Turion 64 в исполнении ASUS. Первенец обещает быть вполне себе игровой моделью с дискретной графикой на GeForce 6200 с выделенным 64-мегабайтным видеобуфером, бонусы — встроенная Web-камера и обширный 15-дюймовый экран.
третий Видеоадаптер для самых игровых на свете ноутбуков на GeForce 6800Go (от Aopen)!
четвертый Одна из немногих... да что там — единственная — Cebit-модель, претендующая на звание «игровой» клавиатуры. Спасибо компании Chicony, в которую мы всегда верили.
пятый Икра заморская, кабачковая. Видеокарты на высоко отмеченном нами процессоре Radeon X800XL отныне доступны и под AGP (о чем радостно сообщает стикер на плате). Мы рады, не вопрос: «Лучшую покупку» в студию!



ДМИТРИЙ ЛАПТЕВ

E-volution

Если кто-то искал на Cebit 2005 (Ганновер, Германия, только что, то есть в марте!) исключительно новые технологии и революционные находки, способные не отходя от кассы изменить мир, то, возможно, он уехал с выставки разочарованным.

Дела платформенные

Ну а мы, не пожалевшие ног, чтобы увидеть все-все-все, были вознаграждены — выставка получилась очень щедрой на утилитарные полезняшки.

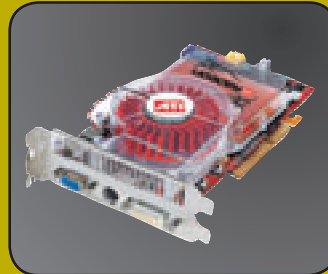
Однако начать позвольте с вещей более или менее тенденциозных, имеющих прямое отношение к ближайшему будущему игровой платформы. Несмотря на отсутствие официальных анонсов новых «полноразмерных» CPU (лишь ноутбучной линейки AMD Turion 64, о которой ниже и отдельно) и столь же молчаливое поведение чипсетмейкеров, на стендах производителей материнских плат были обильно представлены и карты на новых чипсетах, и даже целые демосистемы, на основе еще не выпущенных в массовое производство процессоров.

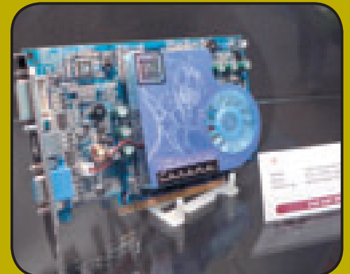
Так, за Intel-платформу отдувались материнские платы на чипсетах i955X и i945P/G под будущие двухъядерные процессоры Smithfield, выпуск которых ожидается во втором полугодии 2005-го. Как нетрудно догадаться, i955X является наследником топовых i925X (и i875P), тогда как 945-й будет продолжать дело, начатое i915P и i865PE. Кроме собственно поддержки двухъядерных процессоров, отличия от предшествующей пары чипсетов минимальны: та же DDR2 до 667-мегагерцевой разновидности включительно, тот же PCI-Express (лишь количество дорожек обещают расширить до 24, но в то же время поддержку SLI включать не собираются). Южный мост поддерживает Serial ATA II с удвоенной скоростью обращения. Впрочем, по вине замедлившегося с некоторых пор прогресса быстроходности жестких дисков прежние 150 Мбайт/с обычного Serial ATA остаются избыточными, равно как и 133 Мбайт/с доступных через Parallel ATA. Словом, положа руку на сердце, единственной причиной приобретения платы на одном из таких чипсетов будет являться сам двухпроцессорный чип.

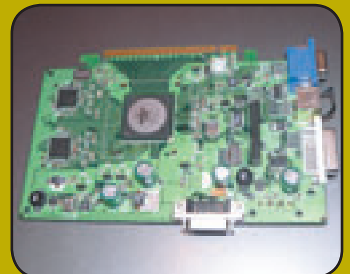
К сожалению, сфотографировать его не удалось, но посмотреть в работающей системе — очень даже, к примеру, на стенде MSI. Как ни странно, о внутреннем устройстве процессора в общих чертах известно уже давно: Smithfield, он же Pentium D, он же, образно выражаясь, Prescott x 2, получается буквально «склеиванием» двух ядер Pentium 4 с соответствующим удвоением числа транзисторов. Разумеется, памятуя о тепловыделении «простых» Pentium 4 на ядре Prescott, такое объединение не было бы возможно без одновременного перехода на новый технологический процесс. Все так, Pentium D будет производиться по технологии 0,65 мкм, благодаря чему отличается лишь незначительно возросшим тепловыделением (130 Вт против 115 Вт у старших моделей Pentium 4). Тем не менее такие величины по-прежнему означают серьезную нагрузку на блок питания и систему охлаждения. Берем за пуговицу сотрудника MSI: «It is probably really hot?» — «Oh yes, a little bit...» Дипломатичный китаец подносит руку к вентиляционным отверстиям импровизированного прозрачного корпуса: «We install the powerful cooler!» — рас-











первый Игровая мышь Logitech MX518. Согласно официальной легенде, специально заточена для максимально оперативного управления в динамичных шутерах. Контроллер способен обрабатывать до 5,8 мегапикселя в секунду, что пригодится там, где требуется сочетать точность позиционирования с высокой скоростью перемещения манипулятора. Центральная опция — ручное управление разрешением, прямо кнопкой на корпусе, в диапазоне 400-1600 dpi!
второй Вам мало 256 Мбайт на борту GeForce 6800 Ultra? До сих пор мы лишь понимающе разводили руками... Но отныне недоразумение устранено, компания nvidia продемонстрировала версию с 512 Мбайт, уже можно записываться в очередь.
третий Компания ATi (а если быть предельно точным — ее партнеры, сборщики видеокарт) на нынешней выставке представила модели на топовом Radeon X850XT с интегрированной в чип поддержкой порта AGP 8x. Да, именно так — курилка оказался живее всех живых.
четвертый Видеокарта от Club3D, самого верного сборщика VIA-видеокарт на ее дискретных графических чипах. Перед нами тот самый GammaChrome S18. Что-то подсказывает нам, что и на этот раз конкуренция с платами на среднебюджетных GPU от ATi и nvidia не будет безоблачной... Ну а доедут ли такие карты до России, и вовсе под вопросом.
пятый В недрах стенда XGI избранным журналистам демонстрировали «раздетый» экземпляр платы на будущем PCI-Express-чипе, конкуренте Radeon X300 (по официальной версии).

плывается он в улыбке, с трудом справляясь с иноземной речью, но, несомненно, гордый за родную компанию.

Впрочем, допрос с пристрастием более разговорчивых сидельцев с еще нескольких стендов, разжившихся аналогичным железом и даже допустивших вашего настырного корреспондента прогнать несколько тестов, подтвердил глубинные опасения. Связанные вовсе не с охлаждением (это дело решаемое). Настораживает другое: похоже, без оптимизации (а вернее, довольно серьезной творческой переработки алгоритма, такой, чтобы загрузка обоих ядер носила постоянный, а не случайный характер) прирост производительности будет чисто символическим. Что и демонстрируют предварительные тесты.

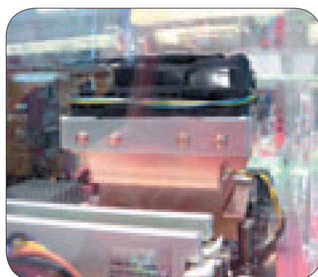
Конечно, эти умозаключения касаются только ПО с разветвленным и трудно распараллеливаемым в автоматическом режиме алгоритмом. Но именно в эту категорию и входят компьютерные игры! На деле гораздо проще сказать, где двухъядерность принесет гарантированный и существенный прирост, — там же, где уже давно принято использовать двухпроцессорные (и многопроцессорные) системы. Для игрового же компьютера, скорее всего, еще очень долго предпочтительным останется выбор обычного одноядерного процессора с архитектурой, эффективно перемалывающей трудно-предсказуемый код, и непременно растущей от версии к версии тактовой частотой. Вот так все прозаично. Хотя мы, конечно же, непременно устроим полноценное тестирование двухъядерных процессоров, когда они будут доступны.

Пока же гораздо более близким к серийной реализации (и, несомненно, «более игровым») можно назвать новый чипсет для «одноядерных» Pentium 4 под названием nForce4 SLI Intel Edition. Сие есть версия существующего nForce4 SLI (исключая поддержку Hyper-Transport, но включая DDR2-667), перекроенная под платформу Pentium 4, позволяющая установить две видеокарты в режиме SLI и распространяющая таким образом SLI-благодать на поклонников интеловской платформы.

Для полноты картины упомянем еще одну новинку: VIA PT894, прямой аналог существующего i925XE (один порт PCI-Express 16x, поддержка системной шины 1066 МГц). Хороший чипсет, и стоит дешевле, но, скорее всего, обречен существовать на единичных моделях. Производители явно предпочитают выпускать платы под интеловскую платформу на интеловских же чипсетах, вне зависимости от объективных сравнительных характеристик. К тому же и сама VIA, по признанию ее представителей, вынуждена переориентировать свои производственные мощности, чтобы покрывать растущий спрос на чипсеты под платформу AMD, «родных» чипсетов не имеющую.

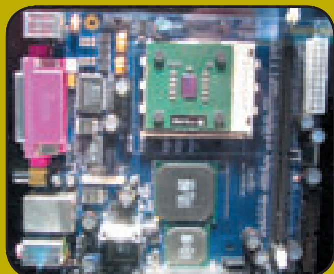
Чем отметилась альтернативная платформа на Cebit? AMD продемонстрировала в работе предсерийные образцы своих двухъядерных процессоров для разных сегментов рынка месяцем раньше. Тогда же стало известно, что новых чипсетов для ее двухъядерников не потребуется; демонстрация проводилась на существующих платах; более того, пользователям плат с Socket 939 также обещана комфортная миграция с помощью обновления BIOS. Хорошая новость.

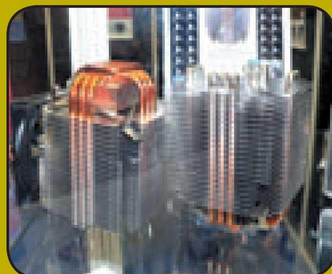
Тем не менее без нескольких «настольных» чипсетов для AMD-платформы дело не обошлось. Если отсортировать их по степени народнохозяйственной значимости, первым окажется nForce4-4x, добавляющий поддержку PCI-Express на платы с бюджетным Socket 754, в остальном идентичный «простому» nForce4. Пару чипсетов с интегрированной графикой SiS760GX и SiS761GX упомянем лишь для полноты обзора. Они, понятное дело, не игровые (хотя сам факт





слева Таким радиатором будут оснащаться двухъядерные Pentium D с проектной тепловой мощностью 130 Вт.
справа На платформе Intel тоже в скором времени будет полноценная поддержка SLI от nvidia. Хотя официальное объявление новинки состоялось на две недели позже, нам удалось разыскать несколько готовых к употреблению плат на чипсете nForce4 SLI Intel Edition. На снимке образец от DFI.











первый Cebit отметился появлением десктопных плат на мобильных чипсетах под (мы не шутим) Socket A с полным набором современных портов, интерфейсов и пр., исключая PCI-Express (но лишь по той причине, что внешнего графического порта вообще не предусмотрено, используется интегрированная графика). На снимке — такая плата вместе с процессором AMD Geode NX (фактически редизайн Athlon XP-M). Подобные процессоры не поставляются отдельно, лишь изготовителям встраиваемых систем. Но они обладают рядом привлекательных черт, очень низким тепловыделением (6-14 Вт в зависимости от модели), щадящей ценой, а их производительности вполне достаточно для офисных приложений. Ну а вместе с интегрированным в чипсет декодером MPEG2 они могут стать основой для домашнего развлекательного центра или просто очень дешевого Windows-совместимого ПК.
второй Пассивный кулер для процессоров от AeroCool, несмотря на устрашающие габариты, умещается в корпусе стандартной ширины.
третий Водяное охлаждение пары впряженных в SLI видеокарт от Gainward.
четвертый Красный кулер лидера — еще одна новинка от ASUS.
пятый Любимая россиянами компания AverMedia (и чувство это, похоже, взаимное) никогда не обходится хотя бы без нескольких новинок, а на это раз и вовсе освежила линейку. Пусть железо не совсем «игровое», но все равно: посмотрите, какая USB-модель-ка для настольных ПК! Истинный фэншуй, уж простите за выражение.

размножения наборов с интегрированной графикой под Athlon 64 показателен; не секрет, что их малочисленность была одной из причин того, почему эти процессоры не столь активно продвигаются на корпоративный рынок, где в чести именно интегрированная графика, а дискретные видеокарты — роскошь и экзотика). Новый северный мост SiS756 не имеет интегрированной графики, поддерживает PCI-Express 16x и максимальную на сегодня частоту Hyper-Transport — 2000 эффективных мегагерц.

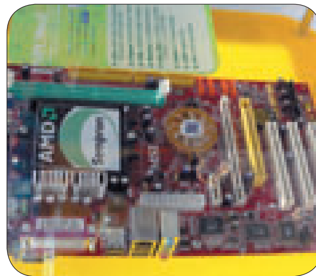
Ну а чипсет ULi1695D представляет интерес в первую очередь тем, что на нем можно собирать гибридные материнские платы с поддержкой как PCI-Express 16x, так и AGP 8x на одной плате.

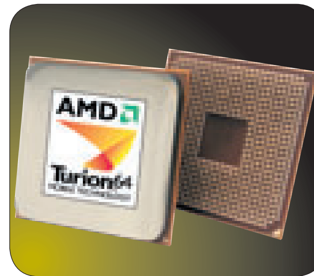
Видео и иное

Что мы имеем сказать нового о видеокартах и их сердцах? Ничего сногсшибательного. Оба главных действующих лица отделались лишь формальными новинками. Партнеры ATi получили возможность со вкусом продемонстрировать решения на Radeon X700, X800XL и X850XT, перенесенные на шину AGP. Отныне предложение новых моделей в обоих стандартах сравнялось.

Компания nvidia и вовсе ограничилась представлением карты на GeForce 6800 Ultra с предельно далекими от повседневных потребностей трудящихся 512 Мбайт высокоскоростной памяти на борту.

Лишь неугомонная S3, входящая в состав VIA, силилась привлечь внимание к своей новинке. Действительно новинке — с массой интересных и полезных опций (особенно полезных в свете возможного мобильного применения). Обновленный GammaChrome S18 поддерживает и DirectX 9.0, и PCI-Express, а по числу мегапикселей в секунду теоретически должен составить конкуренцию среднебюджетным картам на чипах от обоих грандов. Вот только микроскопические объемы поставок и фактически единственный глобальный сборщик (Club3D) приводят к тому, что даже на тест достать такие карты не удается. Есть опасения, что и на этот раз ситуация повторится.





слева Плата на чипсете nForce4-4x, представленном в рамках выставки, добавляет поддержку интерфейса PCI-Express на карты с бюджетным Socket 754. Примечательно, что платы на этом наборе уже доступны в московской рознице. К примеру, MSI K8N Neo3.
справа Чтобы получить Turion-логотип, производителю недостаточно поставить в ноутбук новый процессор, необходимо, чтобы и чипсет, и другие компоненты соответствовали сформулированным в AMD требованиям.

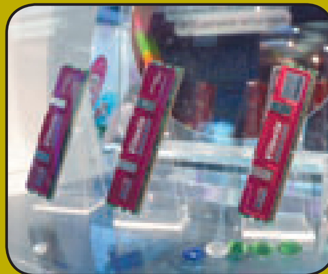
Процессор и видео надо поставить в корпус и охлаждать. Что нового в этой области принес нам Cebit 2005? Если в прошлом году фантазии разработчиков воплощались в моддинговых корпусах с художественной подсветкой и оригинальным орнаментом, то сейчас на первом месте оказалось чисто утилитарное стремление сделать компьютер тише, вплоть до бескомпромиссного Zero Noise Level. Писк моды — безвентиляторные (fanless) корпуса, не имеющие вращающихся частей даже в блоке питания, а процессор с видеокартой снабжаются пассивными радиаторами. Система получается действительно бесшумной. Примечательно, что при этом нас уже не ограничивают в выборе компонентов, напротив, подобные корпуса демонстрировались сплошь на старших моделях процессоров, да с парой SLI-видеокарт!

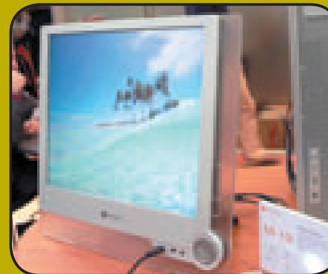
Характерно, что прошлогодний ажиотаж вокруг формата BTX спал до минимума, а устройствам охлаждения и корпусам в «формате будущего» было отведено подозрительно скромное место. С другой стороны, то, что было представлено, отличалось явно более близкой к массовой реализации кондицией. Хотя, по мнению большинства опрошенных, пока смысла в переходе нет никакого, все компоненты дороже традиционных, а модная «полная бесшумность» не достигается. «Вот через 2-3 года — наверняка», — утвердительно кивали притомившиеся от выставочной суеты обитатели «системного» 24-го павильона.

Turion 64

Отдадим должное компании AMD: как никто другой, она ударно-оригинально отметилась на











первый Creative всерьез озаботилась проблемой компактных (и даже носимых), но в то же время приятно звучащих колонок. Есть кое-какие подвижки... Плюс возможность подобрать колонки под цвет плейера.
второй Компания A-Data — пионер в области «разогнанных» модулей памяти. Впрочем, DDR2-800 — это как раз официально зарегистрированный организацией JEDEC стандарт памяти, следующий после DDR2-667. И по оценкам большинства инсайдеров, именно с этого стандарта, массовое появление модулей в котором ожидается в 2006 году, DDR2 начнет выигрывать у DDR по совокупности тестов. Тем не менее в чипсетах, планируемых к выпуску в ближайшем будущем, DDR2-800 в списке поддерживаемых не значится. Не по этой ли причине (или из-за общего прошлогоднего прокола с DDR2?) у стендов производителей памяти было куда менее многолюдно, чем в прошлом году?
третий В компании Neovo работают незаурядные дизайнеры — только полюбуйтесь на этот монитор!
четвертый Цилиндрический, простите, баребон от компании FIC. Вернее, к классу SFF его можно отнести с натяжкой, все же крупноват. Но оригинален!
пятый Такие вот колонки. Да, sound speakers, а вы о чем подумали? Под ясным названием «High Power». Что самое смешное, действительно работают.

Cebit 2005. Забыв о собственном «представительстве», взяла и уставила стенды полусотни партнеров (производителей видеокарт, материнских плат, кулеров, корпусов и даже отдельных ПО-разработчиков) демо-системами и кубиками с собственной символикой. Впрочем, это маркетинг, интересующий нас в последнюю очередь, ну а в сухом техническом остатке мы получили ни много ни мало новый мобильный процессор Turion 64 — «для тонких и легких ноутбуков». Прямой конкурент Intel Pentium M. И шире: мобильной технологии Centrino, объединяющей, напомним, процессор, мобильный чипсет и модуль Wi-Fi.

Поскольку Turion 64 — это тоже инициатива, затрагивающая не только процессор, но и предъявляющая ряд специфических требований к другим компонентам системы, таким, как чипсет, видео, беспроводные модули и т.д., доступные в исполнении третьих производителей.

Впрочем, в том факте, что AMD не стала, как Intel, выпускать собственный мобильный чипсет и продавать его в одном комплекте с процессором, а по традиции «напрягла» партнеров, обнаруживается и положительная сторона: уже сейчас существуют пять (!) Turion-совместимых чипсетов. Просто перечислим их. С интегрированной графикой: ATi Radeon Xpress 200M, VIA K8N800A, SiSM761GX, SiSM760 и дискретный VIA K8N800. На подходе еще два — VIA K8N890 и SiSM770. В таких условиях подобрать чипсет, наиболее подходящий для сборки ноутбука с задуманной конфигурацией, будет делом определенно неголоволомным.

Номер модели	Частота, ГГц	Объем кэш-памяти второго уровня, Кбайт	Проектная тепловая мощность, Вт	Оптовая цена, долл.
ML-37	2,0	1024	35	354
ML-34	1,8	1024	35	263
MT-34	1,8	1024	25	268
ML-32	1,8	512	35	220
MT-32	1,8	512	25	225
ML-30	1,6	1024	35	184
MT-30	1,6	1024	25	189

вверху Таблица характеристик процессоров AMD Turion 64.

Собственно процессор Turion 64 является не чем иным, как версией Athlon 64 под Socket 754, и обладает всеми его характеристиками: интегрированным контроллером памяти (одноканальной DDR400), поддержкой 64-битного расширения AMD64, технологией системной шины Hyper-Transport, защитой от исполнения вирусоподобного кода под Windows XP SP2 (NX-бит). Управление электропитанием, как и во всех мобильных процессорах AMD, опосредуется технологией PowerNow!. Частота и напряжение питания процессора меняются динамически в зависимости от нагрузки, а в режиме максимального энергосбережения при питании от батарей максимальная частота может дополнительно ограничиваться.

Обновленный степпинг добавил к атлоновским опциям поддержку SSE3 и оптимизированный контроллер памяти. Таким образом, по набору опций и перспективности предложение AMD выглядит привлекательнее не только Pentium M (который фактически является переведенной на современные технологические нормы реализацией архитектуры Pentium III), но даже и своего старшего брата Athlon 64! Впрочем, переход на степпинг с SSE3 для настольных 64-х также уже начался, и в продаже такие процессоры появятся не позже лета.

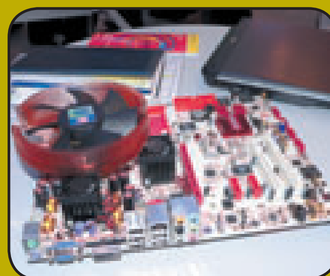
А техпроцесс 90 нм с использованием технологии «растянутого» кремния позволил снизить потребляемую мощность (в зависимости от модели она составляет 25 или 35 Вт), что также находится на уровне Pentium M. Характерно, что уровень тепловыделения теперь фиксируется в буквенной маркировке: «L» относится к 35-ваттным чипам, а «T» — к 25-ваттным.

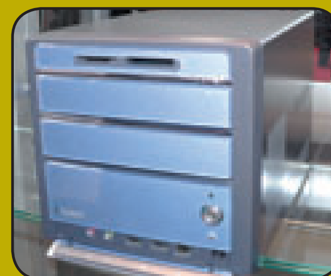
О намерении использовать новые процессоры в своих ноутбуках заявили компании Acer, Fujitsu Siemens, BenQ, MSI, Packard Bell. А компании ECS, ASUS, Mitac, Twinhead и др. продемонстрировали готовый результат тут же, на Cebit. На сегодня большинство моделей включают дискретные графические чипы, располагают большим экраном (то есть являются как раз игровыми, но и довольно увесистыми — от 2,5 кг), тем временем выпуск действительно легких ноутбуков на Turion не только не исключен, но — запланирован.

Ну а мы... начинаем ждать (и даже уже получать!) наиболее интересные и судьбоносные новинки Cebit 2005 на тестирование.











первый Ослепительный широкоэкранный LCD-телевизор с диагональю 32 дюйма и 8-миллисекундной задержкой от Hyundai по цене $1200. Дальнейший прогресс — возможен? Производители отвечают утвердительно.
второй Стенд Plextor без новинок — это не стенд Plextor! На этот раз одним из самых интересных экспонатов нам показался привод с щелевой загрузкой диска и максимальной на сегодня шестикратной скоростью записи двуслойных носителей, причем в обоих форматах (с плюсом и минусом).
третий Компания Sapphire решила отличиться, выпустив на чипсете Radeon Xpress 200P единственный вариант платы. Но не простой, а элитный, дорогой: интенсивное охлаждение ответственных компонентов, множество настроек в BIOS, оригинальная расцветка. Все, что нужно уважающему себя энтузиасту.
четвертый Фирма Shuttle развивает линейку своих знаменитых баребонов. SLI-спарка вот в таком симпатичном, но очень маленьком корпусе? Мы удивлены.
пятый Довели охлаждение до совершенства, и лишь блок питания продолжает издавать какие-то фоновые шумы? У компании Yesico есть идея.



КОНСТАНТИН ИВАНОВ, ЮРИЙ ЭТИНГОФ, ДМИТРИЙ ЛАПТЕВ

52-й Икс и все-все-все

Игровые манипуляторы... Несмотря на то что наш департамент носит с ними одну фамилию, мы скорее однофамильцы, чем родственники. Иначе б наши встречи были куда как чаще и теплее, верно же? Кто виноват и что делать (в этой непростой ситуации)?

Отвечаем по пунктам

1) Точно не мы — большинство пользующихся заслуженным спросом моделей были выпущены даже не вчера, а значит, уже прошли апробацию на этих страницах (что? новинки? вы об умелых и не очень переделках легендарных «палок радости», чьи имена слишком известны, чтобы называть их здесь? — ах, оставьте). 2) Тестировать, конечно. Благо железная промышленность соизволила-таки подарить нам несколько свежих умениями и заложенными мыслями моделей.

Как мы играли

Это не описка. Общение (даже такое вполне себе служебное, как это) с джойстиками суть бесконечные летные и гоночные приключения в любимых играх, ради такого случая специально отобранных для полнокровного жанрового представительства. Перечисляем: за военные авиасимуляторы отдувался флагман «Ил-2: Штурмовик» (плюс Flanker и Lock On в случае Saitek PS28 X52), гражданские симуляторы представлял MS Flight Simulator 2004: A Century of Flight, аркадные — Comanche 4, космическим симулятором мы назначили Homeplanet, аркадно-мотоциклетным — Moto Racer 2, а роль автоаркады не без успеха исполняла игра Need For Speed: Underground 2.



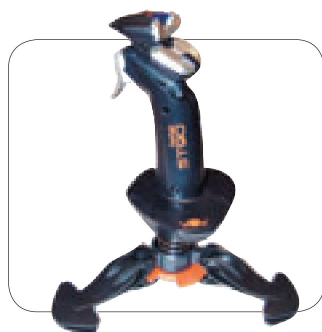


слева **Saitek Cyborg Evo.** Винт на рукоятке служит отверткой, и, открутив детали, можно переделать джойстик под левую (правую) руку, а заодно сократить (увеличить) размер подставки под запястье.
справа **Logitech Extreme 3D Pro.** На рукоятке есть дополнительная боковая кнопка, которую удобно нажимать большим пальцем.

(Также имела место попытка пощупать джойстиком сложные автосимуляторы вроде Richard Burns Rally, но она провалилась — все-таки классические «палки радости» под прецизионное управление виртуальным авто не заточены.)

На каждый джойстик отводилось не менее трех авиа-, космо-, авто- и моточасов. Первостепенное внимание обращалось на точность управления и степень комфорта во взаимодействии с игрой. Не были забыты и сервисные функции & возможности назначения клавиш.

Ну а само тестирование проводилось на хоть и средней, но боевой системе, оснащенной Windows XP Pro (SP1), процессором AMD Athlon XP 2500+, 512 Мбайт памяти DDR400 и видеокартой GeForce 4 Ti4200 (Detonator 53.03).



функциональность	2,5
удобство управления	3,5
дизайн	3,0

рейтинг 3,5

Saitek ST90

В копилку дизайнерских находок Saitek ST90 добавляет складные ножки, скрепляемые поворотным держателем. Подключение современного джойстика, даже очень дешевого, не составляет никакого труда: просто втыкаешь штекер в USB-порт и запускаешь игру (в случае Windows, понятно). Прежние операции с калибровкой джойстика, подключенного к Game-порту, к счастью, окончательно ушли в прошлое.

К эргономике (сглаженные формы) и дизайну (классический черный и оранжево-киевский цвета) вопросов нет, хотя 20 долларов — они и есть 20 долларов: бледненько, купить за один вид нет никакого желания. Кроме того, в нынешних играх (тем паче авиасимуляторах) две оси и две кнопки — это мизер. То есть вторую руку придется постоянно держать на клавиатуре (это, к слову, не относится к аркадным симуляторам вроде Underground 2 и Moto Racer 2, где клавиатура явно лишняя и джойстик — настоящий король трассы).

Удивительно, но в ST90 предусмотрена кое-какая возможность управления газом и без аналогового регулятора Throttle. Его (управление) отдали двум кнопкам, находящимся на верхушке рукоятки. Тяга получилась цифровая, то есть обороты нельзя сбрасывать мгновенно. Но и за это спасибо.

Итого... Любите аркадные симуляторы? — Подарите себе Saitek ST90, все лучше, чем с клавиатуры играть. Рука на рукоятке лежит с комфортом (поправка: руку лучше иметь небольшую. У вас такой нет? — заведите), кнопки и курок поддаются легко, а сверхустойчивости основания никто и не обещал (20 долларов!). Неплохо для манипулятора начального уровня.

ЦЕНА **$20**
ПОДКЛЮЧЕНИЕ **USB**
КОЛИЧЕСТВО ОСЕЙ **2**
КОЛИЧЕСТВО КНОПОК НА РУКОЯТКЕ **2**
КОЛИЧЕСТВО КНОПОК НА БАЗЕ **—**
КОНТРОЛЛЕР ГАЗА **Есть (в виде двух кнопок)**
ОТДАЧА **—**

Saitek Cyborg Evo



Платим в три раза больше и получаем совершенно другие ощущения! И — это действительно МОДЕЛЬ, а не поделка: взяв Cyborg Evo в руку, ощущаешь приятный пластик; ночью джойстик выглядит, как... хвост современного лайнера, разве что не подмигивает... «Спецприз» в студию за т.н. продвинутый дизайн и эстетичность форм!

Кстати, поначалу кажется, что джойстик спроектирован только под правшей (как и абсолютное большинство манипуляторов), но нет — блистающий сталью винт на рукоятке служит отверткой, поэтому, открутив детали, можно переделать Cyborg Evo для левого хвата. Плюс есть возможность настройки поворота и наклона кнопок на рукоятке и 4-уровневой (в зависимости от размеров руки) подгонки подставки под запястье. И все это только для того, чтобы наши пальцы не уставали во время кровопролитных драк над Москвой и Харьковом. Как есть «Спецприз»!

В джойстике есть все, о чем только можно мечтать: четыре оси, контроллер газа, 8-позиционный hat (шляпка!), 9 кнопок. Почему 9, а не заявленные 12? Потому что три кнопки на основании расположены зеркально относительно друг друга — дабы уровнять шансы левши и правши. При тестировании ни разу не удавалось воспользоваться всеми 6-ю кнопками основания, так как не хотелось выпускать из рук штурвал.

Впрочем, далеко не все в Cyborg Evo идеально. Если с отсутствием отдачи можно смириться (отдача никогда не была обязательным атрибутом качественного авиаджойстика), то неустойчивое основание — попросту повод для битья. Джойстик слишком легок и во время жарких боев лихо скачет по столу. Если наклон на себя «Киборг» еще выдерживает, то при посадке самолета грозится вовсе опрокинуться, ввиду того что основная площадь основания осталась позади рукоятки. Не очень понравилось и то, что 6 верхних кнопок расположились близко к другу к другу, отчего в динамичных аркадах велики шансы перепутать клавиши (или нажать сразу несколько). Не удовлетворил слишком уж чахлый курок. Сбивая гордых стальных птиц, подсознательно хочешь ощущать это подвигом, а не развлечением, поэтому настоятельно желаем «Киборгу» курок чуть более тугого хода. К слову, резкое нажатие приводит к заклиниванию — приходится повторять манипуляцию с меньшей энергией, чтобы зафиксировать начало новой очереди.

Шляпка тоже не понравилась, ибо маленькая. Приходится быть очень аккуратным, чтобы переключать виды так, как надо тебе, а не так, как получается само собой... А вот ручка газа заслуживает похвалы: во-первых, за плавный ход; во-вторых, за внятную градуировку делений.

На правах бонуса: в комплекте с Cyborg Evo поставляется диск, содержащий фирменные средства калибровки, которые, впрочем, почти ничем не отличаются от стандартных в Windows. А еще джойстик может эмулировать мышь и клавиатуру. Да-да! Можете набивать курсовые и письма в редакцию джойстиком, курком ставя восклицательные знаки.

ЦЕНА **$60**
ПОДКЛЮЧЕНИЕ **USB**
КОЛИЧЕСТВО ОСЕЙ **4**
КОЛИЧЕСТВО КНОПОК НА РУКОЯТКЕ **6 + шляпка**
КОЛИЧЕСТВО КНОПОК НА БАЗЕ **6**
КОНТРОЛЛЕР ГАЗА **Есть**
ОТДАЧА **—**



функциональность	4,4
удобство управления	4,0
дизайн	4,5

рейтинг 4,3

Saitek Cyborg 3D Rumble

В данное изделие встроен электромотор с противовесом, который выполнен в виде половинки цилиндра, закрепленного на оси. Выглядит Cyborg 3D Rumble не так красиво, как предыдущая модель, да и регулирующими винтами обделен. Из подсветок — только синеватый кругляш со скромной надписью «Saitek». Но! За невзрачной внешностью скрывается основательная устойчивость: джойстик трудно сдвинуть с места, за что надо благодарить основание большой площади и 6 резиновых ножек. Спасибо вам, основание и ножки.

Вибрация от отдачи откровенно слабовата, но кое-какую дополнительную информацию о полете привносит, во всяком случае пулеметные попадания ощущаются. Любопытно и то, что в Cyborg 3D Rumble «зашиты» 9 видов тряски, способные имитировать и топот ног, и дребезжание винтов вертолета, и чирканье пуль по обшивке. Тем не менее отдача слабая, да и ствол рукоятки из-за мотора излишне утолщен, в силу чего обладатели небольших ладоней могут испытывать неудобство.

На модель с равными правами могут претендовать как правши, так и левши. Педали газа выполнены в виде сквозной оси с прогибом под резистор и находятся перед рукояткой (обычно — позади). Подобное расположение контроллера газа многие считают неудобным, но это дело вкуса. Левой рукой (для правши) довольно удобно крутить рычажок, причем точность дозировки обеспечивается однопроцентная.

Штурвал содержит четыре кнопки и восьмипозиционный переключатель видов. Клавиши нажимаются удобно, путаницы не бывает, шляпка лучшая из тех, что мы пробовали в этом тесте. На основании разместились еще четыре кнопки, по две с каждой стороны, и мы не возражали бы, если бы их было больше, — хотя бы по три.

Итак, перед нами труженик, отличающийся скромной внешностью, но обладающий волевым характером. Модель хороша для не очень сложных авиасимуляторов, вполне обходящихся семью кнопками, шляпкой и колесом газа. Удачное расположение кнопок на рукояти обещает комфортное управление самолетами, вертолетами и космокораблями. Поворот штурвала



функциональность	4,0
удобство управления	4,0
дизайн	4,0

рейтинг 4,0

ЦЕНА **$65**
ПОДКЛЮЧЕНИЕ **USB**
КОЛИЧЕСТВО ОСЕЙ **4**
КОЛИЧЕСТВО КНОПОК НА РУКОЯТКЕ **5 + шляпка**
КОЛИЧЕСТВО КНОПОК НА БАЗЕ **4**
КОНТРОЛЛЕР ГАЗА **Есть**
ОТДАЧА **Есть**

влево-вправо очень пригодился в Comanche 4. И только во въедливом «Ил-2» нам не хватало кнопок у основания — приходилось обращаться к клавиатуре, теряя в многопользовательских боях драгоценные секунды...



Saitek Cyborg Evo Force



Почти все, что было сказано о Cyborg Evo, относится и к Cyborg Evo Force. Даже хулительная фраза о весьма неустойчивом основании. Но если в том случае джойстик елозил по столу исключительно волею утопающего в эмоциях игрока, то теперь на сцену выходит долгожданный force feedback. Будьте осторожны, пробуя в настройках режимы отдачи, — в доброй половине из них джойстик будет активно перемещаться, стремясь столкнуть на пол мышь, клавиатуру, монитор, системный блок, перевернуть стол...

Зато в игре вся эта энергия устремляется в нужное русло. Ярче всего это проявляется, наверное, в Pacific Fighters (серию «Ил-2» вполне можно считать эталоном авиасимуляторного применения force feedback). Налицо все развеселые эффекты: отдача от пушек и пулеметов, мелкая дрожь самолета, когда он близок к сваливанию, — что очень выгодно оттеняет атмосферу при заходе на посадку, особенно при приземлении на авианосец. Тогда и сам пилот начинает мелко вибрировать в такт завернутому в джойстик электромотору, далее следуют два весьма ощутимых удара (касание полотна и последующий привет от зацепленного троса — резкая остановка), после чего игрока продолжает некоторое время колотить, хотя он к розетке и не подключен...

Единственный мелкий, но неприятный просчет в эргономике джойстика (о неубедительных кнопках — см. в разговоре о Cyborg Evo) — синий светодиод на вершине ручки. Выглядит приятно, но все время норовит светить в глаз, да так ярко! Это несколько утомляет и при дневном свете, а уж во время игры ночью (конечно, мини-прожектор можно оставить без питания, но)...

И еще одно: размышляя о покупке этого (или любого другого) джойстика с обратной связью, стоит помнить, что, в отличие от автогонок, в авиасимуляторах force feedback до сих пор задействуется не слишком активно. Почему: а) в режиме полета самолет обычно идет довольно плавно, без тряски (это не касается взлета и посадки, где самолет притворяется, что он автомобиль); б) в современных реактивных самолетах отдачи как таковой через ручки управления пилот не чувствует (поэтому, к примеру, в Lock On, где есть поддержка обратной связи, последняя играет куда менее заметную роль, чем в «Ил-2»). С другой стороны, как MSFS, так и упоминавшийся здесь авиасериал немало выигрывают при наличии хорошего джойстика с force feedback, и Cyborg Evo Force вполне подходит под это описание.

функциональность	4,5
удобство управления	4,0
дизайн	4,5

рейтинг 4,5

ЦЕНА **$105**
ПОДКЛЮЧЕНИЕ **USB**
КОЛИЧЕСТВО ОСЕЙ **4**
КОЛИЧЕСТВО КНОПОК НА РУКОЯТКЕ **6 + шляпка**
КОЛИЧЕСТВО КНОПОК НА БАЗЕ **6**
КОНТРОЛЛЕР ГАЗА **Есть**
ОТДАЧА **Есть**



Logitech Attack 3

Перед нами первая новинка от манипуляторных дел мастера — трехосный джойстик с 11-ю программируемыми кнопками. Небольшой, «серьезного» цвета, обладающий симметричной конструкцией (счастливы и правша, и левша), с не очень широким, но вполне устойчивым основанием, почти не требующим дополнительного придерживания (разве что при основательных маневрах).

Logitech поставляет свои изделия с пусть краткой, но русской инструкцией, но при этом игнорирует ПО, завещая пользователю самому качать софт из Сети (повезло лишь адептам Windows XP — система автоматически определяет джойстик).

Тестирование Attack 3 показало, что в аркадные симуляторы (NFS etc.) можно играть с комфортом. Джойстик позволяет плавно рулить, а кнопками на верхнем основании можно управлять газом и, не побоимся этого слова, тормозом. В авиа- и космосимуляторах (MSFS 2004, «Ил-2: Штурмовик», Homeplanet) погружение в игру состоялось, клавиатура была отставлена в сторону, 11 кнопок джойстика приняли на себя все нужные функции. Attack 3 хорошо проявил себя в быстрых маневрах, но когда требовались плавные движения, точности слегка недоставало. Выяснилось также, что регулятор газа излишне мал, и, чтобы не отвлекаться на него, иногда мы переключались на двухкнопочное управление. Огорчило отсутствие шляпки, но эта потеря компенсируется квартетом кнопок на рукоятке.

Итожим ощущения: Attack 3 создан для непривередливых пилотов. То есть джойстик может понравиться новичкам, предпочитающим несложные авиасимуляторы.

функциональность	3,8
удобство управления	4,0
дизайн	4,0

рейтинг 3,8

ЦЕНА **$27**
ПОДКЛЮЧЕНИЕ **USB**
КОЛИЧЕСТВО ОСЕЙ **3**
КОЛИЧЕСТВО КНОПОК НА РУКОЯТКЕ **5**
КОЛИЧЕСТВО КНОПОК НА БАЗЕ **6**
КОНТРОЛЛЕР ГАЗА **Есть**
ОТДАЧА **—**

Logitech Extreme 3D Pro



Extreme 3D Pro стоит чуть дороже предшественника, но и плюсов у него больше. Благодаря большой и широкой подошве манипулятор обладает повышенной устойчивостью (что, увы, тут же сказывается на уменьшении жизненного пространства стола — зато «жертва» будет вознаграждена при быстрых и частых маневрах). К сожалению, прибор не предназначен для левшей, так как дополнительные клавиши находятся слева. Рукоятка прекрасно ложится в руку, превосходная эргономика благоприятствует тому, что пальцы практически интуитивно нащупывают нужные кнопки (в том числе боковую, на которую можно повесить «второй» огонь). Гашетка ощущается как настоящая.

Контролер газа у Extreme 3D Pro небольшой, но приятен для левой руки, — пользуйтесь в удовольствие. Переключение видов (всего их 8) удобнее, чем, скажем, у Cyborg Evo, — практически на уровне Cyborg 3D Rumble.

Преимущество перед Attack 3 заключается в возможности свободного вращения рукояткой вправо-влево, что помогает при быстром повороте самолета и к тому же дает больше свободы для тактических действий. Плохо лишь то, что вращение происходит слишком легко. На фоне тугого движения штурвала это выглядит дисбалансом. Привыкнем?

Но это мелочи, к тому же проявляющиеся только в тестах с очень чувствительными самолетами-ветеранами из MS Flight Simulator 2004. Вряд ли они будут влиять на качество управления после минимального привыкания. Ручка газа дает долгий упругий ход, поэтому вы сможете изменять мощность двигателя, что называется, «на волосок». Клавиши и рычаг направления расположены интуитивно, в силу чего ничто не заставит вас отвлекаться от экрана.

Вывод кажется нам очевидным: Extreme 3D Pro ненамного дороже Attack 3, но существенно функциональнее. «Лучшая покупка», не иначе.

ЦЕНА **$40**
ПОДКЛЮЧЕНИЕ **USB**
КОЛИЧЕСТВО ОСЕЙ **4**
КОЛИЧЕСТВО КНОПОК НА РУКОЯТКЕ **6 + шляпка**
КОЛИЧЕСТВО КНОПОК НА БАЗЕ **6**
КОТРОЛЛЕР ГАЗА **Есть**
ОТДАЧА **—**



функциональность	4,5
удобство управления	4,3
дизайн	4,0

рейтинг 4,5

Logitech Freedom 2.4

Прочь лишние провода, в Wi-Fi-век должно предпочитать беспроводные соединения, и Freedom 2.4 вполне послужит этой цели! Но не будем вас обманывать — модель далеко не нова, хотя продается успешно. Оправдание: в .EXE-тестах не участвовала, да и компания Logitech пока не нашла ей замены. Поэтому — щупаем.

Freedom 2.4 весьма похож на Extreme 3D Pro. Та же раскраска и изящная рукоятка с боковой кнопкой. Те же 6 кнопок на рукояти. Даже на базе уместилось бы по 6 кнопок, будь у Freedom 2.4 литое основание вместо ножек. Места стало чуть меньше, поэтому мы получили четыре кнопки, но размещены они по-прежнему слева.

Джойстик чуть легче Extreme 3D Pro, однако легкость на практике не равна неустойчивости: три резиновые лапки делают модель в меру «прилипчивой», ситуация ощутимо лучше, чем, скажем, у Cyborg Evo.

Легко догадаться, что главная опция Freedom 2.4 — беспроводной интерфейс. Устройство работает на частоте 2,4 ГГц (как «настоящее» Wi-Fi). Мобильность достигается тремя пальчиковыми батарейками (хватает на 50 часов непрерывной работы, но никто не мешает перейти на аккумуляторы), и игра возможна в радиусе 10 м от компьютера.

Все прочее (то есть собственно основные джойстик-параметры) — точная копия Extreme 3D Pro. Функциональное равенство! Только вот шляпка у Freedom 2.4 получилась жесткой, нажимать ее не так удобно. Да и штурвал, пожалуй, просит чуть больше усилий (а это преждевременная усталость бойца). А так — вполне симпатичное изделие.

ЦЕНА **$65**
ПОДКЛЮЧЕНИЕ **USB**
КОЛИЧЕСТВО ОСЕЙ **4**
КОЛИЧЕСТВО КНОПОК НА РУКОЯТКЕ **6 + шляпка**
КОЛИЧЕСТВО КНОПОК НА БАЗЕ **4**
КОТРОЛЛЕР ГАЗА **Есть**
ОТДАЧА **—**



функциональность	4,0
удобство управления	4,0
дизайн	4,5

рейтинг 4,3

Saitek PS28 X52 Flight Control System



Дорогие системы управления, используемые профессионалами в авиасимуляторах, называются HOTAS и состоят, как минимум, из двух автономных устройств: РУС (ручки управления самолетом — собственно джойстика) и РУД (ручки управления тягой двигателя). Гораздо реже в комплект попадают отдельные летные педали. Именно такой набор позволяет наиболее реалистично передать ощущения полета и тонкости управления летательным аппаратом. Из ныне представленных на отечественном рынке устройств этому требованию соответствуют Thrustmaster HOTAS Cougar, Saitek X45 и недавно появившийся X52. (Есть и другие устройства, работающие автономно, вроде CH Pro Throttle USB, но мы их в расчет не берем, ибо, не поверите, большой дефицит.)

Дизайн X52 можно оценить как идеальный: резиновые вставки и эргономические формы РУС и РУД не позволяют рукам уставать, и через несколько часов удовольствие от игры не ослабевает; металлические детали придают большую прочность и долговечность



всей конструкции. РУС имеет 5-позиционную систему регулировки для подгонки размера ручки джойстика к руке игрока. Весьма оригинальным решением является встроенный многофункциональный ЖК-индикатор, отображающий время и текущий профайл. Таймер полезен при навигации в полете (к примеру, бомбардировщикам, которым важно вовремя сбросить бомбы).

X52 — полностью самодостаточная система, позволяющая также управлять бортовыми системами (иными словами, можно забыть о мыши и клавиатуре!). Отличительной особенностью комплекта является 3-диапазонный мод-переключатель, который дает возможность использовать клавиши и рули в зависимости от трех возможных ситуаций, а именно: X52 можно настроить на взлет, посадку и полет/бой. 34 кнопки, три шляпки, различные рычаги и переключатели позволяют формировать «профили» управления так, как это необходимо игроку, да еще и переключать их «на лету». Само собой, фирменное программное обеспечение (Saitek Smart Technology) прилагается.

Единственный субъективный недостаток X52 — слишком малое возвращающее усилие на РУС. Однако к нему, поверьте, можно привыкнуть. Ну а некоторым пилотам, кстати, легко вращающаяся ручка джойстика только на руку.

Итак, все просто сказочно, но мы видим в ваших глазах два вопроса. Первый: стоит ли отдавать $130 за столь серьезный агрегат, если авиасимуляторы — это не совсем ваше, но попробовать хочется? И второй (от опытных пользователей): стоит ли переходить с X45 на X52? Отвечаем по порядку: полное освоение всех возможностей X52 — серьезная работа, и надо быть действительно увлеченным игроком, чтобы по достоинству оценить ее. Может быть, прежде надо попробовать джойстики из аркадного племени и только потом (если «зацепит») идти за HOTAS?

Переход с X45, конечно, принесет ощутимую разницу в удобстве, к тому же X52 надежнее, так как в нем нет резисторов, но на качественно иной уровень он все-таки не претендует. Чудес не бывает, и HOTAS за $300 будет превосходить аналог за $150, как минимум, в нюансах. С другой стороны, в авиасимуляторах масса куда более серьезных трудностей и причин для расстройства: противник слишком хитер и увертлив, патроны быстро кончаются, аэродром слишком тверд для мягкой посадки... Иначе говоря, есть серьезное подозрение, что X52 будет в этом списке последним. То есть не разочарует.

функциональность	4,8
удобство управления	4,7
дизайн	4,7

рейтинг 4,7

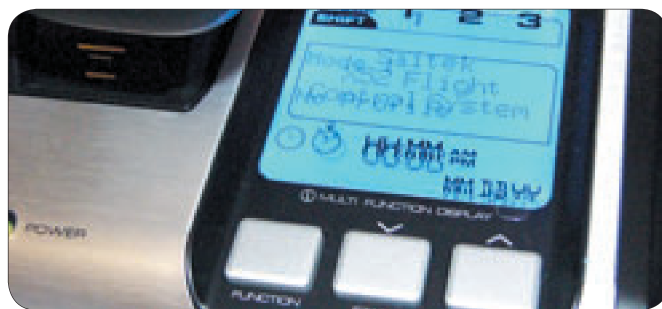
ЦЕНА **$130**
ПОДКЛЮЧЕНИЕ **USB**
КОЛИЧЕСТВО ОСЕЙ 9
КОЛИЧЕСТВО КНОПОК/КОМАНД НА РУС **13 + 2 шляпки**
КОЛИЧЕСТВО КНОПОК/КОМАНД НА РУД **7 + шляпка**
КОНТРОЛЛЕР ГАЗА **Есть (автономное устройство)**
ОТДАЧА **—**

Портрет на фоне натюрморта

Saitek X52 представляет собой среднее HOTAS-звено по всем параметрам. Во-первых, по стоимости (примерно в два с половиной раза дешевле самого дорогого HOTAS по имени Thrustmaster Cougar и в два раза дороже самого дешевого, тоже от Thrustmaster); во-вторых, по качеству изготовления: с одной стороны, пластмассовым ручкам X52 по незыблемой солидности далеко до тяжелых металлических конструкций Cougar, а с другой — X52 явно гораздо серьезнее едва ли не погремушечных ручек Afterburner II.

По функциональному богатству и возможностям программирования X52 также середняк, значительно уступающий в программировании Cougar (впрочем, у последнего они столь широки, что, пожалуй, превосходят запросы большинства пилотов), но почти не проигрывающий по числу осей (всего на одну меньше). Кнопки? С этим неважно — Cougar может похвастаться более чем полусотней клавиш, к тому же X52 не имеет входа для гейм-порта, необходимого в том случае, если вы захотите подключить к нему педали. Наверное, последнее решение продиктовано тем, что Saitek педали не выпускает, но для серьезного HOTAS, а X52 можно смело отнести к элитной касте, это — недостаток.

Слабое возвращающее усилие пружин можно считать и изъяном, и (что лучше) особенностью джойстика. Все-таки должны же быть на свете HOTAS, пригодные для вертолетных игр, которые в компании с Cougar превращаются в тяжелые физические упражнения!



сверху **Saitek PS28 X52**. Весьма оригинальным решением явился встроенный многофункциональный ЖК-индикатор, отображающий время и текущий профайл. Мелочь, а приятно!

А вот эргономика в целом и точность управления в частности, да, нареканий не вызывают. Возможно, некоторым игрокам покажется недостаточно выраженной фиксация центрального положения в паре вращателей (что несколько усложняет их использование в качестве триммеров), но это дело вкуса, кому-то в самый раз, а некоторым эти фиксаторы и вовсе не нужны, все зависит от того, что именно назначать на имеющиеся оси. Плюс, в центре каждого вращателя расположено по кнопке, на которую вполне логично назначить сброс триммирования.

И последнее: на сегодня в средней ценовой категории кроме X52 других HOTAS на нашем рынке нет.

АШОТ АХВЕРДЯН.

Спасибо!

Редакция журнала искренне благодарит компании «Мир компьютеров» (www.worldpc.ru), «Игалакс» (www.igalax.ru) и OLDI (www.oldi.ru) за предоставленные джойстики и иные компоненты, необходимые для плодотворной работы.



КОНСТАНТИН ИВАНОВ

Гейм-парад

Для автомобильных симуляторов нужен руль, для спортивных — геймпад. Есть вопросы? Очень хорошо. Тогда, пожалуйста, встаньте и зачитайте отсюда, а товарищи потом продолжат.

Как мы тестировали

Для тестирования рулей высочайшим указом был утвержден следующий список игр: а) Richard Burns Rally, один из самых суровых автосимуляторов нашего неспокойного времени; б) Porsche Unleashed, аркадный автосимулятор из легендарной серии Need For Speed; в) F1 Challenge '99-'02, последний из удачных (на наш взгляд) симуляторов «Формулы-1».

При тестировании рулей большое внимание уделялось устойчивости их крепления, удобству пользования педалями и, конечно же, скрупулезно фиксировались личные ощущения виртуального гонщика от собственно процесса.

Для испытания геймпадов были отобраны четыре игры: а) NHL 2005, лучший (настаиваем) спортивный симулятор 2004 года; б) BloodRayne 2, свежий, консольного происхождения экшен (играть в который без геймпада не рекомендуется); в) Prince of Persia: Warrior Within, файтинг с элементами адвенчуры, не нуждающийся в рекомендациях; г) Trackmania Sunrise, новенькая гоночная пазлоаркада с умопомрачительными скоростями.

Так как геймпады являют собой наиболее универсальный класс игровых манипуляторов, мы пробовали играть с их помощью и в другие игры — к примеру, в те, что представлены в первой части тест-программы.

Вакансию привычного вам тестового стенда замещал компьютер с операционной системой Windows XP Professional SP2, процессом Athlon XP 3000+, 1 Гбайт памяти DDR400, видеокартой ATi Radeon 9800Pro. Перед тестированием каждого подопытного устанавливались свежие версии драйверов устройств, взятые с официальных сайтов.



функциональность	3,5
удобство управления	3,5/4
дизайн	3
крепление	2,5

Genius Speed Wheel 3

Разминка прошла на самой простой из оказавшихся в нашем распоряжении моделей. Когда-то (в феврале-2003) .EXE-лаборатория тестировала руль под названием Sven Racing Star. Так вот, по дизайну, функциональности, количеству и расположению кнопок Genius-модель похожа на тот Sven как две капли воды. Но не будем выяснять, кто у кого скопировал, тем более что внешний вид отнюдь не гарантирует равных или похожих ходовых качеств.

Знакомство с любым рулем начинается с его водружения на стол. Идеальное крепление должно быть прочным и в то же время предусматривать быстрый и легкий демонтаж (редко кто имеет возможность установить руль перед монитором раз и навсегда). Крепится Speed Wheel 3 на четырех присосках... и держится слабо даже на гладкой поверхности. Впрочем, в комплекте есть две струбцины, призванные фиксировать руль на столе, но действуют они сообща с присосками, и конструкция все равно болтается. Итого, 2,5 балла за крепеж, и ни десятой больше.

Конструкция рулевого колеса устойчивых отрицательных эмоций не вызвала: гладкая черная «баранка» с эргономичным углублением в позиции «без пятнадцати три», где принято браться за руль. По сравнению со Speed Wheel 2 мы получили две дополнительные кнопки, располагающиеся прямо на руле (с их помощью удобно переключать виды), и лишились индикатора, сигнализирующего о подключении руля к ПК. Как и в случае с предшественником, кнопки не пронумерованы, поэтому в игровых меню, задающих управление, приходится действовать «методом тыка».

Педали также похожи на входящие в свеновский комплект: «тормоз» — пошире, «газ» — поуже, все логично. Мы, впрочем, не могли отделаться от впечатления, что пластмасса, из которой изготовлены педали, слишком ажурна для интенсивного виртуального вождения. Усилие нажима невелико, но, приноровившись, дозировать его можно довольно точно. Основание большое, поэтому топтаться можно вволю. В целом педальный блок нам понравился.

В отличие от самого руля, поворачивающегося уж слишком легко! Избавиться от ощущения «игрушечности» будет под силу разве что владельцам автомашин с усилителями руля старого поколения, столь же неинформативного. А еще при повороте «баранки» от упора до упора в нейтральном положении слышен отчетливый щелчок. Испытания подтвердили наши предчувствия: Speed Wheel 3 терпимо отрабатывает в аркадных гонках, но для серьезных симуляторов, где важно чувствовать угол поворота, стоит обзавестись агрегатом посолиднее.

За рулевым колесом располагаются два шифтера. Достать до них не представляет никакого труда. С одной стороны, это плюс, но в то же время есть вероятность непроизвольного переключения во время активного руления, и она, смеем отметить, довольно велика.

Благодаря минимальному поворотному моменту и относительно маленькому диаметру руль годится в основном для, извините, детско-казуальной аудитории. Хлипкое присосочное крепление услужливо подтверждает этот вывод.

ЦЕНА **$65**
ИНТЕРФЕЙС **USB**
ДИАМЕТР РУЛЯ **25,3 см**
ОТДАЧА **Нет**
КОЛИЧЕСТВО КНОПОК **8**
КОЛИЧЕСТВО ШИФТЕРОВ **2**

рейтинг 3,3

Genius Speed Wheel Formula 3 Vibration



Вопрос: как думаете, будет ли тот же руль, но снабженный мотором для имитации отдачи, сопротивляться нашим усилиям более убедительно? Ответ: увы, нет, фидбек выдался откровенно слабым. Механизм практически не утяжеляет вращение руля и, конечно, даже не помышляет вырваться из рук в момент самых сложных маневров. Единственные дорожные ситуации, в которых владелец Formula 3 Vibration узнает об имеющемся в его распоряжении механизме отдачи, — выезд на весьма пересеченную местность и столкновения с соперниками. Хотя говорить о какой-либо правдоподобности в передаче ощущений от таких ситуаций было бы сильным преувеличением.
И ничего удивительного в таком слабовольном поведении нет, поскольку способ крепления рулевого блока к столу остался прежним. Дизайнеры ограничились перекраской руля в серебристый цвет, попутно сделав кнопки на «баранке» черными.
Получаем еще один бюджетный вариант руля с бюджетной же вибрацией. Угол поворота в обеих моделях всего 170 градусов, что также не способствует серьезному вождению.

функциональность	3,8
удобство управления	3,5/4
дизайн	3
крепление	2,5

ЦЕНА **$80**
ИНТЕРФЕЙС **USB**
ДИАМЕТР РУЛЯ **25,3 см**
ОТДАЧА **Да**
КОЛИЧЕСТВО КНОПОК **8**
КОЛИЧЕСТВО ШИФТЕРОВ **2**

рейтинг 3,5

Thrustmaster Enzo Ferrari Wireless



Марка Thrustmaster не нуждается в представлении, не так ли? И мы очень надеялись, что уж кто-кто, а эти не подведут... В целом все и впрямь славно, перед нами руль, о котором не грех рассказать чуть подробнее. Заслуживает. Дизайн — внешне точная копия руля болида «Феррари», что неизбежно привлекает взгляд покупателя еще на витрине. Положительное первое впечатление подтверждается, когда руль оказывается в руках, чему способствует приятная прорезиненная поверхность. Оговоримся: резина покрывает не весь руль, а лишь «рабочие участки» в позиции рук, что, впрочем, быстро учит держать руль правильно. «Нерезиновый» участок тоже смотрится стильно и покрыт микрошашечками, имитирующими углеволокно. Руль представляет собой круг неправильной формы, и это еще одно отличие данной модели от прочих. На корпусе имеются 9 круглых кнопок управления, кнопка Reset для автоматической калибровки руля и стандартная 8-позиционная шляпка.
И, конечно, настоящая отрада: надежное крепление с помощью специальной планки со стяжкой. Поначалу кажется, что держаться это хозяйство не будет, но в действительности руль буквально впивается в стол, и наше автободание способно свернуть его разве что вместе с предметом мебели.
Инсталляция Enzo Ferrari Wireless проблем не вызывает: подключаем беспроводной приемник к USB-порту, присоединяем шнуром педали к базе — и можно играть! Устройство работает от четырех АА-батареек, которых хватает примерно на 30 часов автоприключений. Поэтому, на наш взгляд, есть смысл обзавестись аккумуляторами и зарядным устройством. Если вы не используете устройство более пяти минут, оно автоматически отключается (в целях сбережения энергии).
Беспроводная (Wireless) опция не так заметна, если играть за столом или компьютерной стойкой, однако, если вы прониклись идеей строительства развлекательного домашнего центра с большим экраном/проектором и собираетесь играть сидя в кресле, свобода от проводов дорогого стоит. Дальнобойности передатчика хватит даже на самую большую «большую комнату» или расстояние до 10 метров «непрямой» видимости. Руль же придется держать прямо на коленях, что, конечно, не очень надежно-удобно. Однако разработчики позаботились и о таком варианте — в комплекте есть удобная подставка и даже опорные насадки для колен.
Максимум положительных впечатлений от тестирования пришелся на игру Richard Burns Rally. Если честно, после знакомства с посредственными рулями сложилось впечатление, что, играя в сложные ралли не с целью погружения, а ради достижения рекордов, лучше использовать вовсе не руль, а геймпад, так как кнопки позволяют проявить большую скорость реакции. Но оказалось, с Enzo Ferrari Wireless можно отлично совмещать приятное с полезным! Ход руля приятно тугой, резкие повороты отрабатываются точно.
В аркадах с непривычки хочется подкрутить величину сопротивления усилию. В противном случае в NFS складывается впечатление, что не просто едешь, но заодно и мускулатуру качаешь. Тут же, конечно, вспоминается Speed Wheel 3 с его «гидроусилителем», но... почему-то менять ничего не хочется.
Нарекания вызвали педали, имеющие очень большой ход, в силу чего нажимать на них весьма неудобно. Основание устройства маленькое, недостаточное для того, чтобы уместиться на нем даже ноге небогатыр-

функциональность	4,5
удобство управления	4/3,5
дизайн	4
крепление	4,5

рейтинг 4,3

ЦЕНА **$100**
ИНТЕРФЕЙС **USB**
ДИАМЕТР РУЛЯ **26,5 см**
ОТДАЧА **Нет**
КОЛИЧЕСТВО КНОПОК **9 + шляпка**
КОЛИЧЕСТВО ШИФТЕРОВ **4**

ского 42-го размера. Впрочем, можно играть и без педалей, используя для газа и тормоза шифтеры (всего их четыре), к ним — никаких претензий.
Для своей цены руль весьма неплох. Жаль, что педали основательно портят это впечатление...

Logitech Precision USB



Паркуемся! Запас новых рулей, подготовленных для нас манипуляторной промышленностью, оказался невелик, с геймпадами ситуация чуть лучше. Внимательно смотрим...
Logitech продолжает «пугать» нас недорогими, функционально простыми устройствами. Даже не знаем, как к этому относиться... Легкий, тонкий, прозрачный Precision USB имеет лишь четыре кнопки и пару шифтеров. Причем последние трудно нажимаются, поэтому на них лучше «повесить» какие-нибудь редкие опции. А что же остается для повседневных операций? — Крестовина (кстати, удобная, надежная) и четыре кнопки. Играя в гоночную аркаду, нам понадобятся, как минимум, газ, тормоз, ручной тормоз и переключение видов. Казалось бы, в обрез, но — хватает. Однако если сесть за, скажем, NHL, клавиш будет явно недоставать. Тем не менее даже с таким обделенным кнопками изделием играть во многие игры удобнее, нежели терзать мышь с клавиатурой. Ну а за более весомое устройство придется добавить рублей 500, ничего с этим не поделаешь...

функциональность 2,5
удобство управления 3,0
дизайн 3,5

рейтинг 3,5

ЦЕНА **$18**
ИНТЕРФЕЙС **USB**
ОТДАЧА **Нет**
КОНТРОЛЛЕР **Крестовина**
КОЛИЧЕСТВО КНОПОК **4**
КОЛИЧЕСТВО ШИФТЕРОВ **2**

Logitech RumblerPad 2



★★★★★ ЛУЧШАЯ **ПОКУПКА**

Увлеченные приставками коллеги непременно отметят, что данное устройство очень похоже на геймпад, идущий в комплекте с Sony PlayStation 2: почти те же четыре кнопки справа (правда, в «оригинале» их 6).
Предшественник — RumblerPad первый — сильно разочаровал общественность хрупкими шляпками у джойстиков, которые неизменно ломались после пары недель интенсивной игры. Теперь шляпки заменили, ну а джойстики поворачиваются очень легко, что особенно проявилось в Trackmania Sunrise. Никакой руль в данном случае не смог бы справиться с задачей лучше, машинки без проблем огибали все повороты на истинно фантастических скоростях! Дизайн приятный. Бока облагорожены резиновыми поверхностями, смягчающими контакт с руками. Жаль только, что резина не покрывает обратную сторону устройства. Крестовина выполнена в виде кругляша, что, как нам кажется, не самый удачный вариант. Хотелось бы ощутить рельефную поверхность.
Четыре боковые кнопки получили поддержку в виде пары дополнительных клавиш посередине. На этот раз кнопок хватает для любых игр, также есть четыре приличных шифтера. Кнопки нажимаются удобно, никакого дискомфорта мы не испытывали. Лишь обладатели небольшой кисти могут посетовать на то, что до джойстиков приходится тянуться, хотя к этой особенности нетрудно привыкнуть.
Из органов управления наличествует индикатор режимов и кнопка включения/отключения отдачи. Которую (отдачу, нихт кнопку), увы, никак нельзя назвать ошеломительной. Выкручиваем до 150%, а эффект тот же (ну, почти). Если нам не изменяет память, в первой версии это свойство было несколько более развито.
Итого. RumblerPad 2 — приятный в целом геймпад, не без оснований претендующий на лучшее в нашей нынешней тест-песочнице соотношение цены и качества.

функциональность 4,5
удобство управления 4,0
дизайн 4,0

рейтинг 4,5

ЦЕНА **$35**
ИНТЕРФЕЙС **USB**
ОТДАЧА **Да**
КОНТРОЛЛЕР **Крестовина + 2 мини-джойстика**
КОЛИЧЕСТВО КНОПОК **6**
КОЛИЧЕСТВО ШИФТЕРОВ **4**

Thrustmaster FireStorm Dual Power3



✓ НАШ **ВЫБОР**

Впрочем, Thrustmaster-модель стоит почти столько же, обладая при этом рядом не менее впечатляющих качеств. Уже при первом знакомстве, взяв геймпад в руки, ощущаешь определенную добротность устройства, а именно приятный на ощупь материал корпуса (так и держали бы!).
И вновь констатируем, что правая сторона геймпада, скроенного по современной моде, содержит не 6, а четыре кнопки. Две недостающие спрятались на обратной стороне и доступны для средних пальцев. Получилось довольно удобно, однако, как показала игровая практика, «оборотные» кнопки зачастую нажимаются машинально, против желания, в силу чего их приходится отключать.
Отдача убедительная, в некоторых играх приходится даже снижать уровень до 70%. За «трепет» ответственны два мотора, в результате чего хорошо ощущаются

столкновения и иные похожие коллизии: стоит зацепить машиной левую обочину, как мгновенно реагирует левая часть девайса, и наоборот. У нас была некоторая проблема с новейшими драйверами версии 4: в частности, не удавалось включить отдачу, но все исправилось с установкой v3.12.
Джойстики прочны и явно не склонны к скоропалительным поломкам. Крестовина же показалась нам излишне жесткой, большой палец привык к ней не сразу. Из недостатков отметим отсутствие кнопки выключения отдачи и цифрового переключателя видов.
Резюмируем: по нашему мнению, геймпад достоин звания лучшего среди протестированных в этот заход моделей.

ЦЕНА **$40**
ИНТЕРФЕЙС **USB**
ОТДАЧА **Да**
КОНТРОЛЛЕР **Крестовина + 2 мини-джойстика**
КОЛИЧЕСТВО КНОПОК **6**
КОЛИЧЕСТВО ШИФТЕРОВ **4**

функциональность	4,0
удобство управления	4,0
дизайн	4,5

рейтинг 4,7

Genius G-12U Vibration



При внешнем осмотре G-12U Vibration возникла нездоровая ассоциация: толщиною изделие напоминает эдакий бигмак, и далеко не каждому будет удобно держать этот манипулятор в руках.
Крестовина отличается очень мягким нажатием и подходит для быстрых аркадных игр. Но у этого свойства есть и обратная сторона: к примеру, в Prince of Persia герой успевал убежать немного дальше требуемого. Пришлось пользоваться джойстиком. Шифтеры же нареканий не вызвали, нажатие плавное, но тактильно ощутимое. Правильное!
Отдача? — На среднем уровне. Единственная претендующая на оригинальность опция — переключение трех режимов игры: цифрового, аналогового, гоночного. Дозирование усилия в зависимости от режима может быть ступенчатым, плавным или (на манер триггера) двухпозиционным, из минимального в максимальное положение.
Словом, если бы не дизайн и казус с крестовиной, мы получили бы очень удачную модель, а пока изделию Genius придется потесниться.

ЦЕНА **$42**
ИНТЕРФЕЙС **USB**
ОТДАЧА **Нет**
КОНТРОЛЛЕР **Крестовина + 2 мини-джойстика**
КОЛИЧЕСТВО КНОПОК **6**
КОЛИЧЕСТВО ШИФТЕРОВ **4**

функциональность	4,0
удобство управления	3,4
дизайн	3,5

рейтинг 3,8

Thrustmaster Dual Trigger Wireless



Пожалуй, это самый свежий геймпад (вышел в свет в декабре 2004-го) на рынке. Флагман в продуктовой линейке Thrustmaster, помимо достойной отдачи, он обладает двумя отличительными свойствами: беспроводной связью и наличием курков (триггеров).
Дизайн Dual Trigger Wireless показался нам неоднозначным. Ребристые боковые поверхности выглядят эффектно, но вот крестовина и цветовая разметка глаз не радуют. Материал корпуса на ощупь самый обычный, то есть, увы, не такой приятный, как у модели заслужившей «Наш выбор».
Но функционально геймпад, конечно, превосходит FireStorm Dual Power3. Владельцы Xbox и GameCube знакомы с функцией mapping, позволяющей контролировать степень ускорения машины в гонке или хоккеиста на ледовой площадке. Она доступна и у трастмастеровской новинки, переназначение можно выполнять по ходу игры. Квартет задних шифтеров ничем не примечателен. Что остается? — Рассказать о беспроводных качествах. Геймпад довольствуется двумя АА-батарейками и может работать до 60 часов. Гарантированный радиус действия передатчика — 10 м. Заряд батарей экономится опцией автоматического отключения. Есть и очень полезная для такого функционально богатого устройства энергонезависимая память, позволяющая сохранять все пользовательские настройки в самом устройстве.
Несомненно, Dual Trigger Wireless получил бы высший балл, кабы не одно «но». Драйверы устройства на момент тестирования были далеки от совершенства, из-за чего геймпад совершенно неприличным образом отключался во время игры. Натурально переставал реагировать на нажатие кнопок! К тому же не все игры соглашались признать данный манипулятор, и нам приходилось «колдовать» не только с настройками управления, но и с реестром.
Однако ПО-недостатки имеют счастливое свойство исправляться с течением времени, и мы очень надеемся, что программисты Guillemot Corporation снабдят-таки этот достойный продукт приемлемым программным обеспечением.

ЦЕНА **$50**
ИНТЕРФЕЙС **USB**
ОТДАЧА **Да**
КОНТРОЛЛЕР **Крестовина + 2 мини-джойстика**
КОЛИЧЕСТВО КНОПОК **10**
КОЛИЧЕСТВО ШИФТЕРОВ **4 + 2 триггера**

функциональность	4,6
удобство управления	4,0
дизайн	4,0

рейтинг 4,2

Спасибо!

Редакция Game.EXE искренне благодарит компании «Мир компьютеров» (www.worldpc.ru), «Техноком» (www.texnocom.ru) и «Комтек» (www.comtek.irk.ru) за предоставленные на тестирование рули & геймпады.

БЫСТРЫЕ ДВИЖЕНЬЯ ГЛАЗ

МУЗЫКАЛЬНАЯ ИСТОРИЯ #5

Вот вы и добрались до последней. Ну и как вам наш ласковый майский? О-го-го, правда же? Мы же, довольные проделанной, готовимся отойти ко сну...

Если верить многомудрому Фрейду (сам я, правда, по-австрийски не читаю, да и через такой текст просто не продраться, но мир не без добрых онлайновых толмачей — пересказали), то во сне принцип реальности не работает. Сюжет сна мечется как попало, ему абсолютно не до канонов логичности действия, единства времени или места действия. Все что угодно с легкостью трансформируется во сне во все что угодно, а спящий, да, принимает увиденное без малейших возражений, словно так и надо. Зато эмоциональный фон доносится даже с некоторым переизбытком.

Но попробуй вспомнить на утро переплетения перипетий — голова пойдет кругом! Безнадежный незамутненный бред! И хорошо еще, что большую часть снов человек забывает, иначе его голова моментально превратилась бы в беспорядочное нагромождение самых нелепейших воспоминаний. Мыслимое ли дело, 15 минут безумия каждый час сна!

Вот и с игровой музыкой примерно то же самое. Композиторам платят, чтобы они доносили эмоциональный фон, а этому их еще в начальной школе учат. Минор, мол, грустный, мажор веселый, восходящие малые терции нагнетают беспокойство (можно еще мелкого скрипичного тремора добавить для мурашек), а большой мажорный септаккорд, напротив, приносит мир, покой, усаживает в залитый солнцем шезлонг (оно так пишется, да?) и отправляет в ладонь стаканчик холодного мартини. Да, конечно, все это — бессовестные штампы, за использование которых в порядочных композиторских домах отрывают басовый ключ по нижнее фа. Но вот в чем дело, стереотипы можно заметить только наяву, во сне же ты не узнаешь их, даже если они выскочат и будут настойчиво кусать за ногу. Потому что отдел логики и распознавания временно недоступен, попробуйте постучать как-нибудь позднее.

Беда (ну, или счастье) в том, что во время игры человек находится примерно в таком же трансе, что и во сне. Нет, умение логически мыслить не исчезает внезапно, просто оно оказывается до предела занято другими, куда более важными вещами. При штурме казарм Монкада одна пуля чаще всего летальна. Офицер и так уже весь на иголках с нитками, внимание оголено и предательски искрит в темноте, и в этот момент несчастному в уши можно скармливать все что угодно, хоть сакраментальное «та-там!», хоть двойки бочкой, имитирующие удары сердца, — любая бессовестная калька работает. Потому что страх универсален и сердце у всех стучит одинаково.

Вот только нельзя давать игроку останавливаться. Потому что он тут же с неудовольствием заметит, какие удивительные дела транслирует ему звуковая карта: что? восходящие терции? ОПЯТЬ? И оторвет тот самый басовый ключ по самое нижнее ми-диез. А нельзя ли как-нибудь?.. Почему же, можно.

Когда я слышу выражение «динамическая музыка», то в мой бесхитростный электронный мозг первым делом приходит ассоциация с простецким словом «динамить». Чертовка неуловима, как стайка пескариков: сколько ни зачерпывай воду, в ладонях пусто. Ты кидаешься в самое пекло, и она немедленно запрыгивает тебе на плечи и со всей дури заводит сокровенное «там-там-там-там!», передавая мелкую дрожь прямо в мозг, минуя уши, причем наверняка в спинной, потому что глаза навыкате, руки вцепились в пыл борьбы. Но как только дым рассеивается, она в кусты. Отлови только что вышедшего из SWAT 4, пока у него мальчики кудрявые в глазах, и спроси: что там играло? А? Там была музыка? Норма-а-ально, не смею вас задерживать, оружие только табельное, будьте добры.

Плохо ли это? Или хорошо? Такая музыка утилитарна, но ей никогда не выбиться в лидеры зрительских симпатий. Посмотрите собственные списки лучших — там сплошь музыка, за прослушиванием которой игрок скрашивает долгие паузы, когда ему НЕЧЕГО ДЕЛАТЬ. Чем бы еще занялся несчастный, на своих двоих раз за разом пересекая бесконечный остров «Морровинд» из конца в конец? Как заставить его не повеситься от тоски, пока крестьяне в «Тропико» занимаются муравьиными делами? Антракт надо заполнять, и вот он распевает вместе с нами:

asi le digo a mi negra cuando llego*
(вот слова, что я скажу своей мулатке,)
cuando llego por la noche aparrandao
(как притопаю домой с веселой пьянки:)
preparate, vida mia, porque vengo
(ну-ка, милая, смотри, твой котик дома,)
y esta noche si me siento enamorao
(и сегодня я особенно влюбленный,)
que le doy una nalgada
(нежно шлепну ей по попке)
con carino y con amor
(с теплотою и любовью,)
quiero verla entusiasmada
(чтоб она вся завелась и)
quiero verla con las ganas como las que traigo yo
(меня бы захотела…)

Роскошная песничка! Но кроме как в антракте ее не поставишь. А он уже кончился, и после перерыва на майский лед вновь вываливается динамовская пятерка. Рев трибун, трибуны плачут.

Привет,
Василий Сапрыкин, почтовый робот суперпортала game.exe.su.

* «Huepa Huepa», слова и музыка Карлоса «Лучо» Кампилло (Carlos «Lucho» Campillo), сборник «Tropico: the Music».